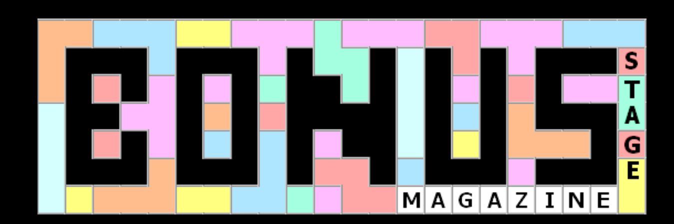
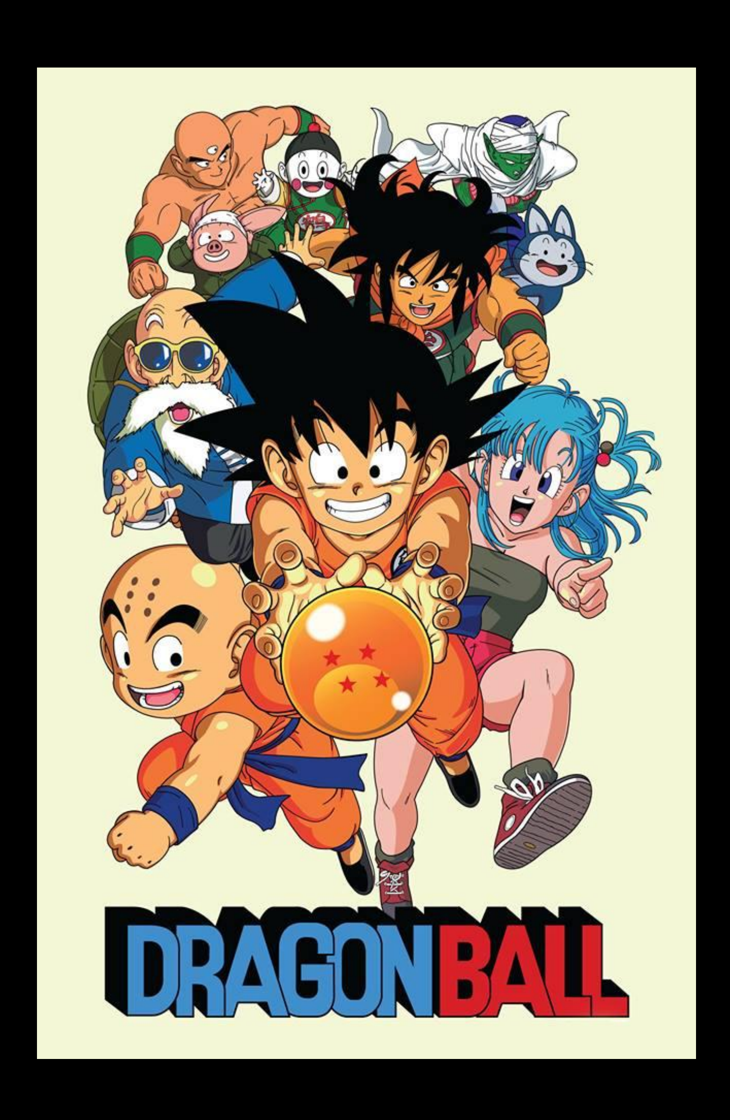

AÑO 7
NÚMERO 28
JUNIO 2018
BONUS
STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
DRAGON BALL
ESPECIAL
REVISIÓN
Rampage
ANÁLISIS
Baku Baku Animals
Batte Tycoon
Tetris & Dr. Mario
Zelda: The Minish Cap
Gaurodan
Stampede
PERIFÉRICO
Game Genie
GAME
GENIE
DWAYNE JOHNSON

Número 28 – Junio 2018



ÍNDICE



Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Últimamente los números de Bonus salen con menos frecuencia debido principalmente a la falta de tiempo, así que este verano he decidido hacer algo especial y sacar un par de números seguidos. Inicialmente iban a ser dos revistas Bonus Stage Magazine, pero al final serán esta revista y el segundo Extra (dedicado a juegos japoneses de SNES que se pueden jugar sin saber japonés).

Los Extras son un producto nuevo dentro de lo que ofrece Bonus Stage Magazine, y es una idea que tenía en mi cabeza desde hace tiempo, pero tal y como dije la falta de tiempo a veces modifica los planes. Supuestamente estos Extras son para hacer cosas que no tienen cabida en la revista y sirvan como consulta para los interesados en el tema. Los primeros extras están pensados para dar a conocer el extenso catálogo japonés de Super Nintendo (concretamente los juegos que no requieren entender el texto para jugarlo) pero en un futuro quizás también se incluyan en ellos guías o cosas por el estilo.

Dicho esto toca hablar de este número, dedicado a *Dragon Ball*, concretamente a la etapa inicial de la serie. Soy consciente de que la etapa posterior (que en el anime se llama *Dragon Ball Z*) es mucho más popular y tiene muchos más videojuegos, pero como ya sabéis en Bonus Stage Magazine nos gusta dedicar especiales a cosas "secundarias" (por eso hemos hecho especial de Kinnikuman, Popeye, Turok o la Familia Addams). En este caso, este especial está dedicado a la parte más impopular de la popular serie, pero estoy seguro que muchos lo disfrutaréis, ya que la etapa inicial de Goku y sus amigos era mucho más imaginativa y divertida que los choques de Kame Hames.

Espero que disfrutéis de la revista, tanto como muchos disfrutaron la búsqueda de las bolas de dragón.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538



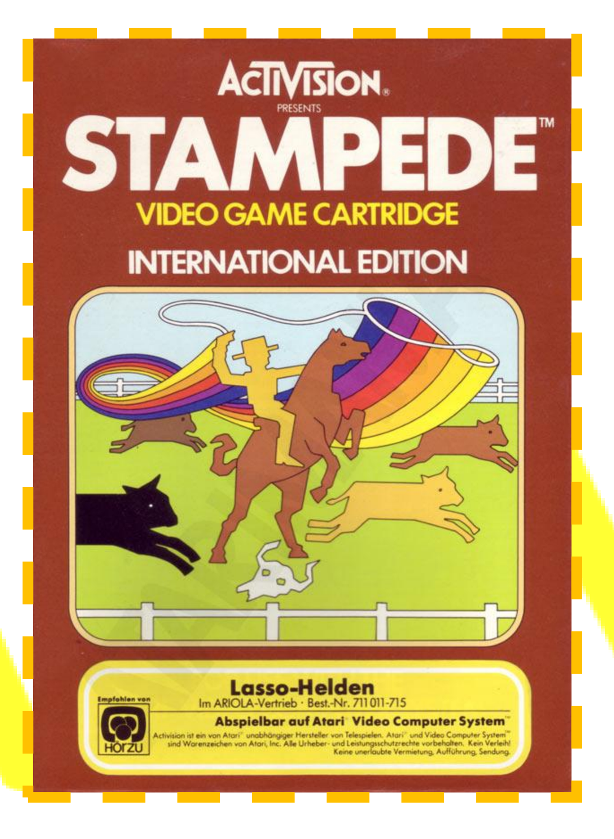


Skullo



STAMPEDE

Atari 2600 - 1 Jugador – Arcade – Activision 1981



Stampede es un juego donde un vaquero ha de parar a unas vacas que se han escapado (o eso creo), un concepto bastante original para un juego, sobretodo en la época de Atari 2600, donde los matamarcianos y los juegos tipo *Pac-man* eran la norma.
Este juego fue creado por Activision y debido a que esa compañía creó muchos de los mejores juegos de Atari 2600 ya podemos imaginarnos que nos encontramos ante un buen juego. ¡Que comience la estampida!

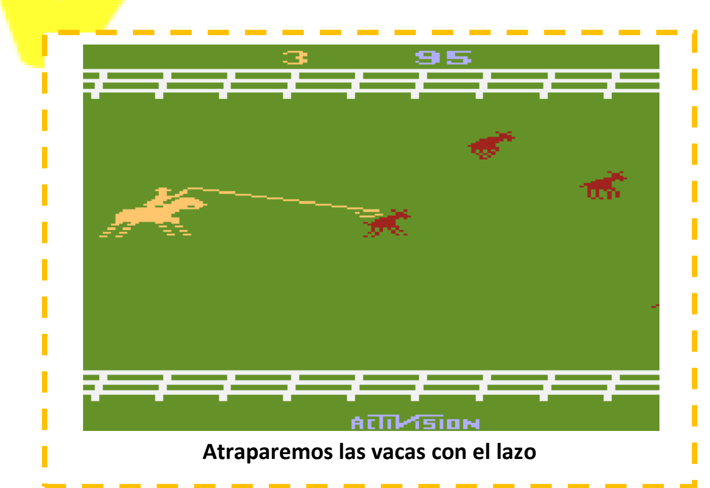
GRÁFICOS

El vaquero en su caballo, el lazo que usa, las vacas e incluso los obstáculos que aparecen de vez en cuando (cráneos de vaca) son perfectamente reconocibles y eso es algo muy a tener en cuenta cuando hablamos de Atari 2600.

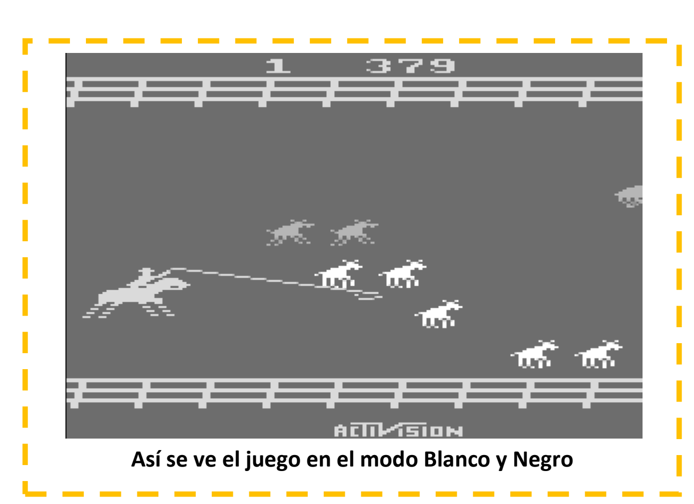
El uso de colores es bastante correcto y no hay confusiones posibles, ni colores extraños o cosas que desentonen, pero si os molesta el color por algún motivo, siempre podéis ponerlo en blanco y negro.

SONIDO

Escuchamos el trote de nuestro caballo de manera constante. Cada vez que suceda algo, como atrapar una vaca, escucharemos un ruidito. Nada espectacular, ni único, pero si muy funcional.



Atraparemos las vacas con el lazo

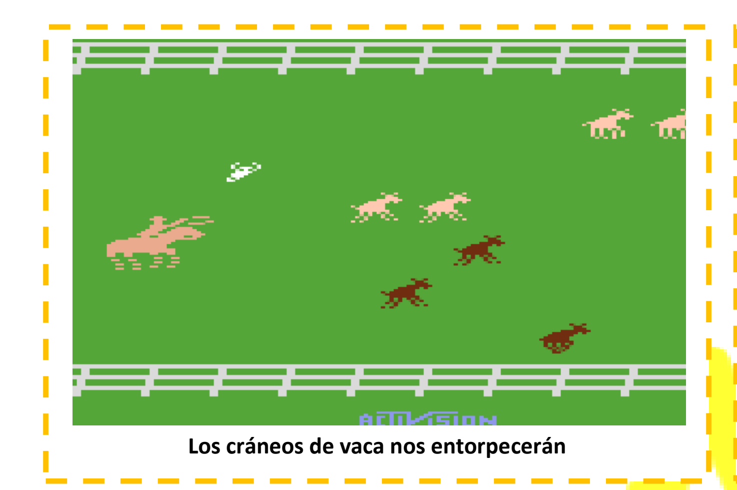


Así se ve el juego en el modo Blanco y Negro

JUGABILIDAD

Con el joystick movemos a nuestro personaje y con el botón lanzamos el lazo. La idea del juego consiste en atrapar todas las vacas, sin que se nos escapen (con cada vaca que se nos escape, perderemos una vida). Debido al enorme número de animales y las diferentes velocidades que tienen, hay que estar muy atento y ser muy meticuloso a la hora de seleccionar el orden en el cual las atrapamos. Si tocamos a una vaca con nuestro caballo esta correrá hasta la parte derecha de la pantalla (algo que tenéis que usar a vuestro favor cuando se os vayan a escapar).

Hay dos peligros principales en este juego, los obstáculos (que nos dejarán atontados un momento) y las vacas negras (o quizás son toros, quien sabe) que aparecerán de golpe y debido a que no se mueven pasarán fugazmente por la pantalla. SI tocamos una vaca negra, perderemos una vida, si se nos escapa, también.Cada vaca tiene un valor en puntos distinto en base a su dificultad para ser atrapada.



Los cráneos de vaca nos entorpecerán



¡Cuidado con la vaca negra!

DURACIÓN

Tal y como sucede con todos los juegos Arcade (y la mayoría de juegos de Atari 2600) su duración se centra en tratar de superar nuestra mejor puntuación, de manera que si nos enganchamos puede durar muchísimo, de lo contrario seguramente acabemos aburridos tras las primeras partidas.



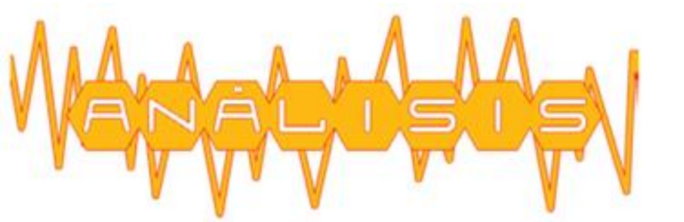
Si superabas unos puntos concretos Activison te regalaba un parche de estos

CONCLUSIÓN

Juego sencillo, divertido y desafiante, además su concepto es bastante original y sus gráficos son muy buenos para una Atari 2600. Si os gusta superar vuestra propia puntuación y estáis cansados de otros juegos más convencionales, probad este.

Skullo







BAKU BAKU

Game Gear - 1 o 2 Jugadores –Puzle– Minako Giken/Sega 1996

Baku Baku Animals (en occidente *Baku Baku*) es un puzle que apareció en Arcade, Sega Saturn, PC, Game Gear y Master System.

Este análisis es de la versión de Game Gear, aunque también sirve para la versión de Master Sytem que fue creada por Tectoy usando la de Game Gear y por lo tanto es idéntica, salvo por que pierde el modo a dos jugadores.



GRÁFICOS

Para ser un juego de puzle tiene gráficos muy coloridos y llamativos, ya que antes de cada partida vemos a los personajes del juego en curiosas y divertidas escenas.

Durante la partida, las piezas son coloridas y se diferencian muy bien, tanto por su dibujo, como por su color. El juego se permite el detalle de mostrar la pantalla del enemigo en la parte inferior derecha.

SONIDO

El apartado sonoro es bastante correcto, sus sonidos no sobresalen, pero no resultan molestos y las melodías que suenan mientras jugamos son muy agradables y animadas (si jugáis mucho rato se os quedarán en la cabeza).



Gráficos coloridos y personajes graciosos

JUGABILIDAD

Este juego consiste en juntar piezas de animales con piezas de su comida, ya que eso hace que desaparezcan. Por ejemplo si tenemos colocadas 4 o 5 piezas de bambú y ponemos un oso panda en contacto con alguna, este se comerá todo el bambú que esté conectado de manera horizontal o vertical (las diagonales no valen). De vez en cuando aparecerán las piezas B, que sirven para borrar de la pantalla todas las piezas del mismo tipo a las que toquen al ser colocadas.

Obviamente la gracia del juego está hacer combos, por ejemplo poner unas zanahorias, encima unos huesos, y luego poner encima de los huesos una ficha de perro y de conejo. El perro se comerá los huesos y luego caerá el conejo y se comerá las zanahorias, haciendo un combo. Debido a que el juego se centra en derrotar a los rivales, los combos son importantes, ya que mientras más hagamos y mayores sean estos, más bloques le caerán al rival (algo que también sucederá a la inversa).

Los controles son muy fiables y su jugabilidad es muy sencilla y directa, en cinco minutos engancha.



Haz combos y derrotarás a tus rivales

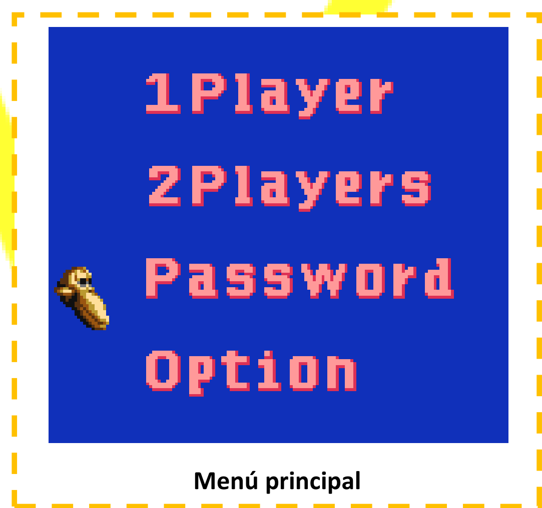


Las piezas B aparecerán de tanto en tanto

DURACIÓN

El modo principal para un jugador posee diversos niveles de dificultad en los cuales vamos derrotando rivales. También hay un modo para dos jugadores (que debido a que hablamos de un juego de Game Gear, requiere de otro jugador, con su consola, juego y cable).

Lo que hace que este juego dure, es su adictiva jugabilidad, es ideal para partidas cortas y además posee un sistema de Password para continuar las partidas largas.



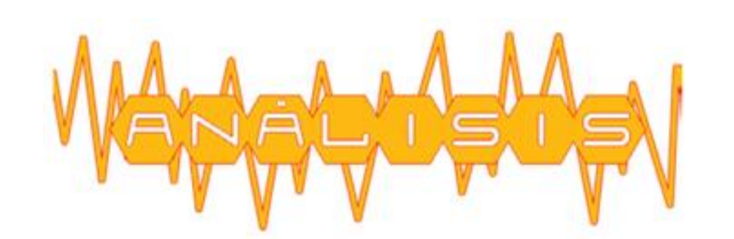
Menú principal

CONCLUSIÓN

Baku Baku es un juego divertido, colorido, adictivo y ha envejecido perfectamente. Es muy recomendable para los amantes de los juegos de puzle, no se arrepentirán.

Skullo







BATTLE TYCOON

Super Nintendo - 1 o 2 Jugadores – Lucha – Right Stuff 1995

Flash Hiders fue un juego de lucha protagonizado por personajes de estética anime que fue desarrollado por Right Stuff para TurboGrafx-CD en 1993. Un par de años más tarde la misma compañía desarrolló una secuela para Super Nintendo llamada *Battle Tycoon: Flash Hiders*, que lamentablemente jamás salió de Japón.



GRÁFICOS

Los personajes tienen un estilo anime muy marcado, son bastante grandes, coloridos y cuentan con algunas animaciones graciosas y llamativas. Los escenarios tienen buen nivel de detalle, aunque algunos están un poco vacíos.

El juego está lleno de coloridas ilustraciones de los personajes (la introducción, el menú, las escenas del modo Advance) algunas de ellas tremendamente divertidas.

SONIDO

Las voces del juego no están nada mal, pero las músicas no son gran cosa. Pese a que son bastante animadas, no son demasiado llamativas y además son bastante cortas, de manera que es fácil que hagan bucle varias veces durante el combate si este se alarga demasiado.

JUGABILIDAD

Al ser un juego de lucha, la clave es que los combates sean interesantes y dinámicos y afortunadamente este juego cumple con creces. Cada personaje tiene dos botones de puñetazo y dos de patada que variarán el daño y la velocidad de los ataques especiales. Además, todos los personajes comparten la posibilidad de hacer un ataque de contragolpe (presionando adelante-atrás-adelante y el botón de puñetazo) y desplazamientos rápidos hacia izquierda o derecha con los botones L y R.



El juego es colorido y con estilo anime

Un detalle único en este juego es que al lado de la vida veremos 3 barras pequeñas que representan la fuerza (A), la defensa (G) y la velocidad (S) de nuestro personaje. Conforme vayamos defendiendo, atacando y recibiendo daño esas barras se irán vaciando o llenando. En caso que una barra esté cerca de vaciarse del todo parpadeará para avisarnos que estamos en riesgo (por ejemplo si se vacía la barra de defensa nuestro personaje quedará aturdido). Si queremos subir la barra de velocidad o ataque rápidamente tendremos que presionar uno de los botones de ataque para que nuestro personaje se burle del rival. En el momento en el cual una o más barras parpadeen también podemos sorprender al rival haciendo el súper ataque especial de nuestro personaje, que puede darle la vuelta al combate en cuestión de segundos.

Otra cosa interesante de este juego es que antes del combate podemos modificar algunos atributos del personaje (como la fuerza o la velocidad) para adaptarnos a nuestro rival. Obviamente, si nos subimos un atributo tendremos que bajar otro, de manera que hay que pensarlo bien antes de dejar un atributo bajo mínimos.

Los controles son fiables y no nos costará demasiado hacer los ataques especiales ni los combos, eso sí, conviene acostumbrarse a los personajes, porque cada uno tiene su propio peso y agilidad.



Personalizando los atributos antes de pelear



Las tres barras pequeñas influyen en el combate

DURACIÓN

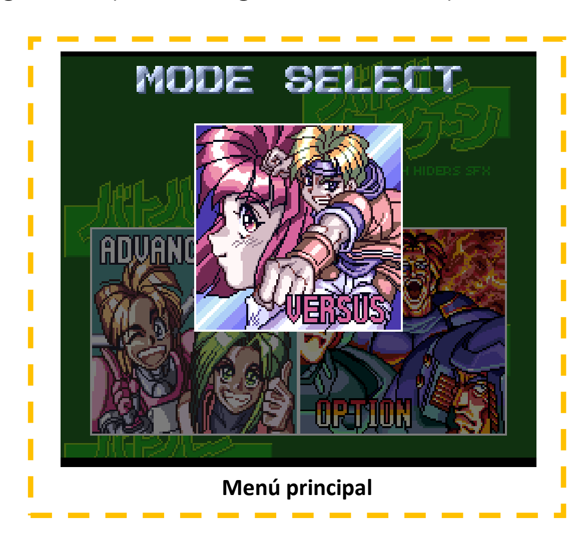
El juego consta de 9 luchadores (y un jefe oculto que se puede controlar usando un truco) un número no demasiado alto, pero bastante común en la época. Cada personaje cuenta con unos 5 ataques especiales y un súper ataque especial, lo cual no está nada mal y dota a los combates de una profundidad suficiente. En cuanto a modos de juego tenemos el típico VS (contra la consola, contra un amigo o para que la consola juegue contra sí misma) el necesario menú de opciones (afortunadamente en inglés) y el modo Advance que resulta ser el modo estrella para un jugador.

En el modo Advance nuestro personaje irá ganando experiencia y dinero tras cada combate, según mayor sea nuestra puntuación en los combates, más rápido mejoraremos y más dinero ganaremos. Una vez ganados los primeros combates tendremos suficiente dinero para ir comprando objetos que mejoren a nuestro personaje (y vender los viejos). La victoria también nos hará aumentar el nivel de nuestro personaje (con el correspondiente aumento de fuerza, velocidad y otros valores).

Entre combate y combate podemos visitar la tienda o una zona de apuestas donde podemos jugarnos dinero a combates de personajes de la CPU. También podemos ir a dos zonas de combate, en una nos encontramos a un rival predeterminado y en la otra podemos elegir contra quien pelear. En cualquier caso tendremos que estar atentos al nivel de nuestros rivales y al oro que obtendremos en caso de ganarles (a más riesgo, más beneficio).



Mapa del modo Advance



Menú principal

Este modo es bastante entretenido y aunque el juego está en japonés es bastante fácil moverse por él debido a que solo podemos acceder a 6 sitios desde el mapa. Las dos zonas de combate, la tienda, las opciones, el local de apuestas y el sitio donde podemos conseguir el password de nuestro personaje.

Ese password sirve para que podamos usar nuestro luchador personalizado en cualquier otra consola (por ejemplo, en el caso de que un amigo tenga el juego y queramos enfrentar nuestros personajes) quizás suene un poco raro, pero tened en cuenta que en aquella época no había otra manera de llevar nuestra partida a otra consola al no existir tarjetas de memoria ni nada similar. En caso de que queramos usar nuestro luchador personalizado en el modo versus, pero en nuestra propia consola, basta con acceder a él a través de la pantalla de selección de personaje y cargar la partida que queramos del modo Advance (ya que podemos guardar varias).

Entre los 10 personajes, el modo Advance y la posibilidad de usar nuestro personaje mejorado en combates contra amigos el juego da mucho de sí. Además hay 6 niveles de dificultad para adaptarse a cada jugador.



Guston es el típico personaje lento y fuerte



Cada luchador tiene bastantes ataques especiales

CONCLUSIÓN

Battle Tycoon es un buen juego de lucha, gráficamente bonito, con modos de juego interesantes y con una buena jugabilidad. Puede que no tenga muchísimos personajes, pero cada uno de ellos tiene el doble de ataques de lo que era habitual en otros juegos de la época.

Además la inclusión de las barras pequeñas, los súper ataques especiales, la posibilidad de modificar los valores del luchador antes de combatir o usar al personaje que hemos mejorado en el modo Advance hacen que aumente notablemente el interés de las peleas. Es un juego muy recomendable para todos aquellos que disfruten del género.

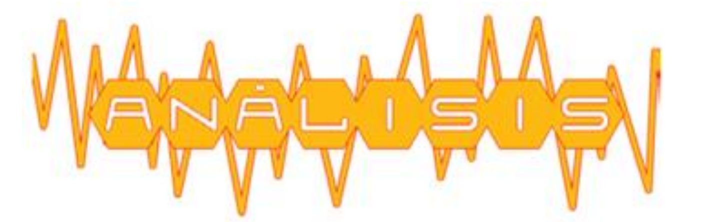


Hay mucho sentido del humor



El menú de opciones está en inglés

Skullo





GAURODAN

PC - 1 Jugador – Arcade– Locomalito 2013

A continuación voy a comentar otro de los juegos creados por Locomalito, es totalmente gratuito y podéis descargarlo desde su página www.locomalito.com.



Las Islas Canarias están sufriendo unos extraños terremotos que han sacado a la luz un enorme huevo de aspecto amenazante. Poco después, un enorme trueno cae sobre el monte Tindaya, liberando a un segundo huevo, que contiene dentro a Gaurodan, una especie de reptil volador prehistórico. Cuenta la leyenda que Gaurodan es el enemigo natural de otro monstruo llamado Guayota, que supuestamente saldrá del huevo que apareció tras los terremotos, de manera que el enfrentamiento es inevitable.

En anteriores números ya he comentado juegos del desarrollador independiente Locomalito como *Maldita Castilla* o *Curse of Issyos*, si queréis disfrutar de *Gaurodan* o alguno de esos juegos recordad que los podéis descargar gratuitamente desde la página de su creador. El juego fue desarrollado para Windows, pero también podréis encontrar versiones para Mac, Ubuntu y Ouya.

GRÁFICOS

El estilo es muy clásico, intentando imitar a los arcades de los años 80. Los diseños de Gaurodan, las ciudades y los enemigos comunes son sencillos pero cumplidores. En niveles posteriores aparecen enemigos más grandes y escenarios más elaborados que nos quitarán la sensación de repetición que existe en las primeras fases.

SONIDO

El apartado sonoro (que vuelve a caer en manos de Gryzor87, colaborador habitual de Locomalito) también nos intenta transportar a décadas pasadas y vaya si lo consigue.
El sonido de los disparos y otros efectos se repetirán constantemente durante el juego, aunque no llegan a ser excesivamente molestos.
Las músicas son sencillas pero nos mantienen alerta, pues transmiten la sensación de que algo épico y muy peligroso está sucediendo. En el final secreto podremos escuchar la melodía Mojo Picón (de Juan Carlos Senante), trasladada al estilo sonoro del juego con mucho acierto.



Arrasando con el huevo de Gaurodan

JUGABILIDAD

Controlar a Gaurodan es fácil, pues básicamente solo podemos moverlo y usar dos tipos de disparo (el primero siempre en línea recta y el segundo en diagonal hacia abajo. En caso que nos movamos de un lado a otro y usemos el segundo tipo de disparo, este será en línea recta hacia el suelo).Tras jugar unos minutos habremos dominado totalmente a nuestro personaje.

En este juego no dejaréis de disparar

Para completar los niveles tendremos que destruir una serie de objetivos (marcados en la parte superior derecha de la pantalla) que generalmente son enemigos (tanques, aviones, otros monstruos) y edificios (que tras ser destruidos nos darán power ups para aumentar nuestra puntuación, vida o potencia de fuego.

El control del juego es muy fiable, pero debido a la exigente dificultad es muy recomendable que usemos algún mando compatible (como los mandos con cable de Xbox 360) para jugar más cómodamente, ya que este es uno de esos juegos en los cuales acabamos agotados de tanto apretar el botón.



¡No dejéis nada en pie!



Esto se pone interesante

DURACIÓN

Gaurodan consta de 11 fases y dura unos treinta minutos. Parece poco ¿verdad? Pero para llegar a ver esas 11 fases y completar el juego tendremos que practicar muchísimas horas, debido a que su dificultad pese a ser gradual, es bastante alta y solo disponemos de una barra de vida para todo el juego.

En caso de haber dominado las fases y ser unos expertos en *Gaurodan*, el juego nos da varios motivos para rejugarlo, uno de ellos es buscar todas las bananas (claro guiño a los plátanos de Canarias) para ver el final secreto conocido como Banana Ending y el otro es disfrutar del modo Survival que desbloquearemos al jugar el modo principal.



Todo sucede en las Islas Canarias

CONCLUSIÓN

Gaurodan es un juego sencillo, difícil y adictivo, es ideal para partidas cortas y aunque puede llegar a ser muy difícil para algunas personas, ofrece una experiencia de juego directa y desafiante.

Skullo





TETRIS AND DR. MARIO

Super Nintendo - 1 o 2 Jugadores – Puzle – TOSE/Nintendo 1994

Tetris, el adictivo puzle ruso que bendijo a Game Boy con su endiablada jugabilidad y adicción, llegó a Super Nintendo acompañado por *Dr. Mario*, otro juego de puzle donde debemos eliminar virus usando pastillas del mismo color que ellos. Ambos juegos fueron lanzados en 1994 en un único cartucho.



GRÁFICOS

Poco importan los gráficos en un juego de puzle, siempre y cuando las fichas y los elementos necesarios para jugar, se vean y diferencien bien del fondo, tal y como sucede en este juego.

También se incluyen algunos detalles más, como que las fichas de *Tetris* cambien de color cuando pasamos de nivel o las animaciones del Dr. Mario y los virus cuando ganamos (o nos ganan) una partida.
El juego también incluye unas ilustraciones a pantalla completa de los virus de *Dr. Mario* y las piezas de *Tetris* cuando completamos ciertos niveles.

SONIDO

La melodía clásica del *Tetris* (Korobeiniki) no podía faltar en este juego, el clásico tema B tampoco y el tema C vuelve a ser una pieza de música clásica. Las melodías "Chill" y "Fever" de *Dr. Mario* también regresan con algunas mejoras en sonido, y si jugamos al modo Mixed Match escucharemos unas melodías nuevas creadas para ese modo.

Los sonidos son bastante secundarios, aunque están muy bien, sobre todo cuando haces un Tetris (4 líneas de golpe) y la pantalla flashea mientras escuchamos un sonido energético y muy satisfactorio.

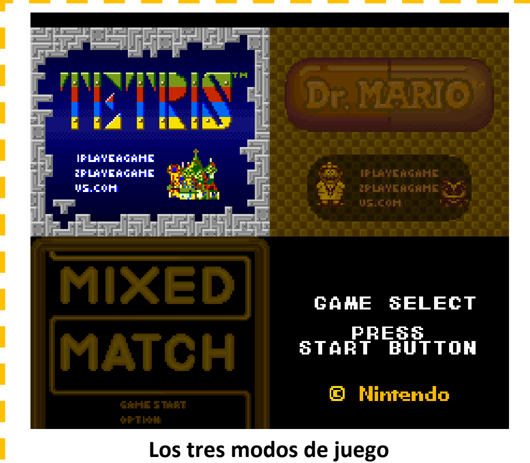


Jugando a *Tetris* contra la consola



Uno de los niveles difíciles de *Dr. Mario*

JUGABILIDAD



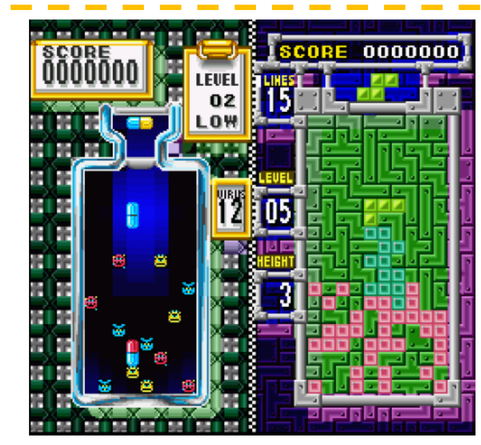
Los tres modos de juego

El apartado más importante del juego permanece inalterado y se juega exactamente igual a las versiones de Game Boy y NES, con unos controles firmes.

Como todos sabréis, el objetivo de *Tetris* es hacer líneas completas usando las piezas que nos van dando, para que estas vayan desapareciendo y así nunca lleguemos a la parte superior de la pantalla, lo cual sería nuestra muerte. El objetivo de *Dr. Mario* es eliminar los virus poniéndoles al lado píldoras hasta que formemos un grupo de 4 piezas (virus incluido) del mismo color.

Los controles responden bien, aunque quizás los jugadores de versiones más modernas del *Tetris* echarán de menos cosas como que no se pueda guardar una pieza para más tarde o que no se vea la sombra de donde va a caer nuestra pieza, elementos que fueron introducidos en versiones posteriores del juego.

DURACIÓN



Jugando a Mixed Match

Si os gustan los puzles, este juego os tendrá entretenidos durante mucho, mucho tiempo, pues incluye una gran variedad de opciones y modos de juego tanto en *Tetris* como en *Dr. Mario*, pudiendo jugarlos solo en el típico modo infinito, contra otro jugador o contra la consola (donde hacer líneas múltiples en *Tetris* o combos en *Dr. Mario* penalizará al otro jugador).

Si jugáis a *Tetris* podréis elegir el modo normal (Tetris A) o el modo en el cual la pantalla empieza llena de fichas y tenéis que ir eliminándolas (Tetris B) también podéis elegir la velocidad a la que caigan las fichas para cada jugador (o la CPU) y la música que os acompañe durante la partida. Si jugáis contra la consola, podréis elegir el nivel de dificultad de vuestro rival. *Dr. Mario* ofrece más o menos las mismas opciones de personalización, podemos elegir con cuantos virus queremos empezar a jugar, la dificultad y la música.

También existe un modo de juego llamado Mixed Match que está pensado para que 2 jugadores compitan en ambos juegos. Mixed Match es un reto contrarreloj donde se ha de jugar una partida a *Tetris* modo B, luego a *Dr. Mario* y finalmente a *Tetris* modo A. Cuando acabe el tiempo se mostrarán los resultados de ambas partidas y se anunciará al ganador. Tal y como sucede con los otros juegos, este modo es totalmente personalizable, podemos elegir la dificultad de las 3 secciones que lo forman y el límite de tiempo estimado para la competición. La única pega que tiene este modo es que es el único en el que no se puede contra la consola.

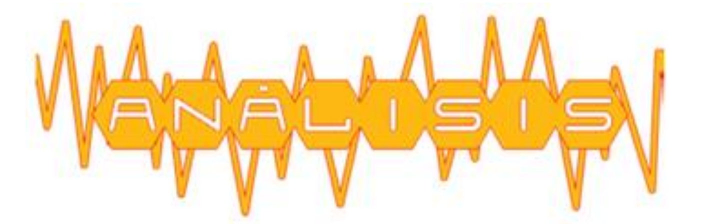


El modo infinito de *Tetris* no podía faltar

CONCLUSIÓN

Tetris and Dr. Mario es un juego muy divertido y tremendamente completo en opciones y modos de juego, es ideal para partidas cortas y para competir contra los amigos. Si os gustan los juegos de puzle no deberíais dejarlo escapar.

Skullo





THE LEGEND OF ZELDA:

The Minish Cap

Game Boy Advance – 1 Jugador – Aventura/Action RPG – Flagship 2004

The Legend of Zelda: The Minish Cap apareció para Game Boy Advance en 2004 tras un acuerdo entre Nintendo y Capcom.



En este juego el malvado Vaati ha petrificado a la princesa Zelda y busca encontrar la trifuerza para dominar Hyrule, de manera que el joven Link tendrá que pararle los pies (con la ayuda de un gorro mágico).

GRÁFICOS

Este juego es una mezcla entre *A Link to the Past* de SNES y *Wind Waker* de Gamecube, ya que los diseños son del estilo *Wind Waker* (pese a incluir personajes de otros juegos) y algunos elementos nos recuerdan al *Zelda* de Super Nintendo.

En general, todo tiene un diseño alegre y colorido (incluso los escenarios más siniestros) los personajes genéricos son bastante simpáticos (algunos tienen animaciones muy graciosas) y los enemigos son reconocibles y están bien animados.

Aprovechando la idea de que Link cambia de tamaño para hacerse pequeño gracias a su gorro mágico, el juego introduce algunos detalles llamativos, como enemigos gigantes o poder ver algunas zonas desde los dos tamaños, lo cual añade un toque único al juego.



El apartado gráfico es muy bueno



El increíble Link menguante contra el Chuu Gigante

SONIDO


Link reducido a tamaño minúsculo

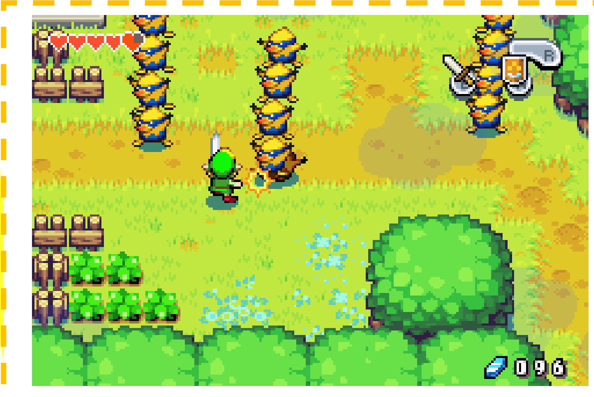
Siguiendo la tradición de esta saga, las voces son casi nulas y la mitad de los sonidos son los típicos que se llevan usando desde hace años (como el de conseguir rupias o encontrar un objeto importante) así que no os van a sorprender.

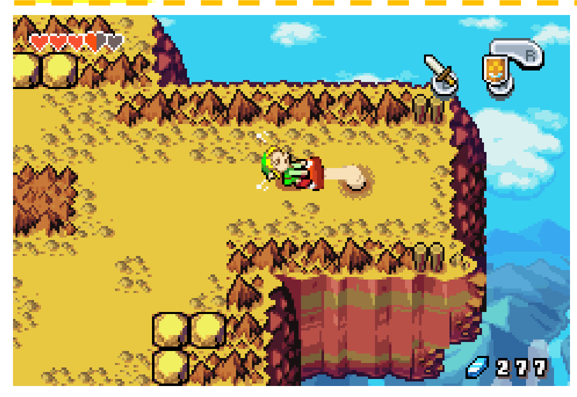
Las melodías son interesantes y aunque algunas juegan a parecerse a los temas clásicos (como el del castillo de Hyrule) hay muchas composiciones nuevas e interesantes.

JUGABILIDAD

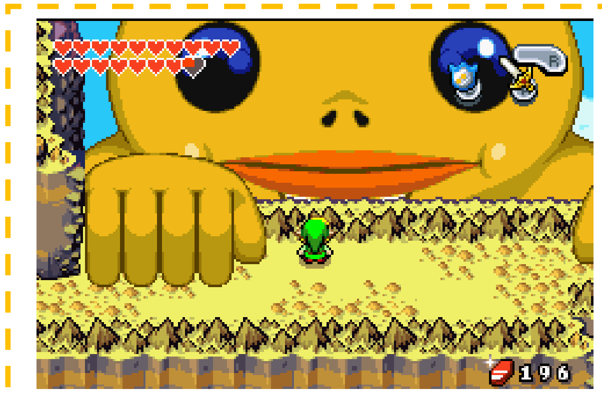
Minish Cap continúa el guión típico de los *Zeldas*. Durante el juego tendremos que ir superando mazmorras que están repletas de puzles que pondrán a prueba nuestro ingenio e inventario, que iremos aumentando dentro y fuera de las mazmorras. Conforme avanzamos en la historia nos irán marcando objetivos en el mapa y será cosa nuestra el conseguir llegar a ellos.

Aunque este juego introduce algunos ítems nuevos muy llamativos (como el jarrón mágico que absorbe todo lo que pilla o el bastón revés que da la vuelta a las cosas) así como algunos antiguos con mejoras (los guantes de topo son la versión mejorada de la pala que aparecía en otros juegos) la principal novedad de este juego es la habilidad de cambiar de tamaño normal a tamaño minish, que nos permitirá explorar zonas inaccesibles. En realidad es algo meramente visual, pero hace que zonas concretas del juego tengan más profundidad y aumentan el número de zonas secretas del juego.


Estos enemigos nos atacarán en grupo


Las setas elásticas ayudan a pasar precipicios

Otra novedad son las piedras de la felicidad, unos ítems que podemos conseguir de muchas maneras (en cofres, al cortar hierba o eliminar enemigos) y que sirven para provocar eventos en el juego (algunos de ellos necesarios para completar el juego). Cuando nos acerquemos a alguien que tenga piedras de la felicidad aparecerá una nube de pensamiento en su cabeza, pero la manera más rápida de usar las piedras es usar el botón L delante de la persona (o cosa) que creamos que puede tener una.


Link no ha encogido, el Goron es gigante

Durante el juego (además de obtener ítems que nos darán habilidades especiales) podremos entrenar con maestros que nos enseñaran ataques especiales con la espada, mejorando así la utilidad de Link en los combates. En general, su jugabilidad es tan sólida como la de cualquier juego de esta saga, no decepciona.



Podemos usar el gorro como paracaídas



Link puede hablar con animales si ha encogido

DURACIÓN

Al ser un *Zelda* portátil no tiene la extensión de otros juegos de la saga, de hecho su mundo es relativamente pequeño, pero aun así ofrece muchas horas de diversión y secretos por descubrir.

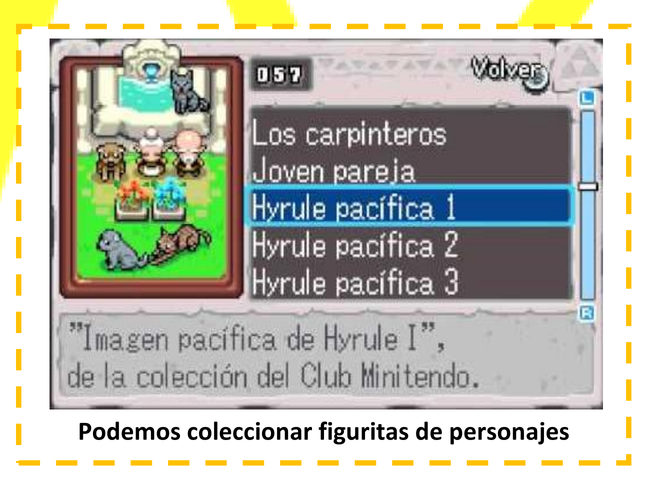
La dificultad general no es excesivamente alta (similar a lo visto en *Zeldas* recientes a su lanzamiento), aunque hay algunos momentos donde aumenta drásticamente por culpa de enemigos concretos o de que dependemos de ítems que quizás no son los habituales.

Una de las cosas que hace que el juego se alargue es la posibilidad de explorar las zonas en tamaño normal o minish, algo que a veces será obligatorio para avanzar. Las piedras de la felicidad también alargan el juego, pero pueden llegar a ser algo repetitivas o insatisfactorias, pues no podemos saber si provocarán un evento importante en el juego o si simplemente nos darán rupias.

Dejando de lado la historia principal, *Minish Cap* tiene suficientes secretos opcionales que pueden servir para alargar el juego (corazones, bombas control remoto, bumerán mágico, escudo espejo, botellas, etc…) Al igual que sucedía en *Wind Waker* también podemos alargar el juego coleccionando miniaturas de todos los personajes del juego.



Los textos están en castellano



Podemos coleccionar figuritas de personajes

CONCLUSIÓN

The Legend of Zelda: The Minish Cap es un juego muy recomendable para los amantes de la saga y debido a que está traducido al español (al menos su versión europea) y que su historia principal no es extremadamente larga, también puede ser muy recomendable para los que quieran iniciarse en la saga. Los más veteranos disfrutaran del juego, pero es posible que se les haga corto.

Skullo

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LAS PÁGINAS 54 Y 55 DE ESTA REVISTA

1- LOS DESCONOCIDOS

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece cada uno de estos personajes?

PERSONAJE 1



Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Hay que derrotarlo a base de chutar cocos

Pista 3: Al derrotarlo nos da un objeto que necesitamos para completar el nivel

Pista 4: Los protagonistas del juego donde sale provienen del mundo del cómic europeo

PERSONAJE 2



Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Aparece en la primera fase del juego

Pista 3: El protagonista del juego tiene un traje especial

PERSONAJE 3



Pista 1: Es un elemento decorativo

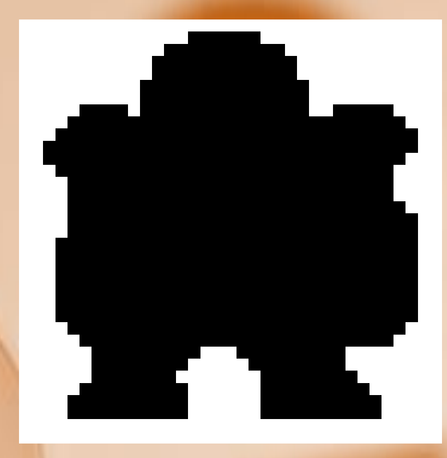
Pista 2: Aparecen muchos como este volando hacia arriba

Pista 3: El nivel donde aparece está lleno de tesoros

Pista 4: Es un juego de 16 bits que continua una saga de 8 bits

2- LAS SOMBRAS

¿Reconoces a los personajes tras las sombras?



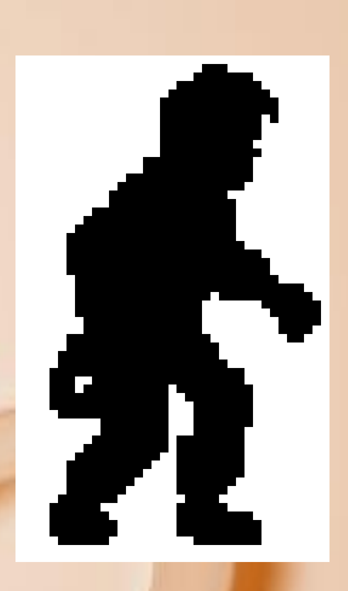
SOMBRA 1

Pista 1: Es un robot

Pista 2: Fue reprogramado para hacer el mal

Pista 3: La fuerza de sus brazos es su mejor arma

SOMBRA 2



Pista 1: Los cocodrilos no son de su agrado

Pista 2: Su padre y él son exploradores y buscan tesoros

Pista 3: Su misión es rescatar a su padre

Pista 4: Su padre fue muy importante en el género de las plataformas

Pista 5: Su padre apareció por primera vez en Atari 2600

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error que hay en cada foto?

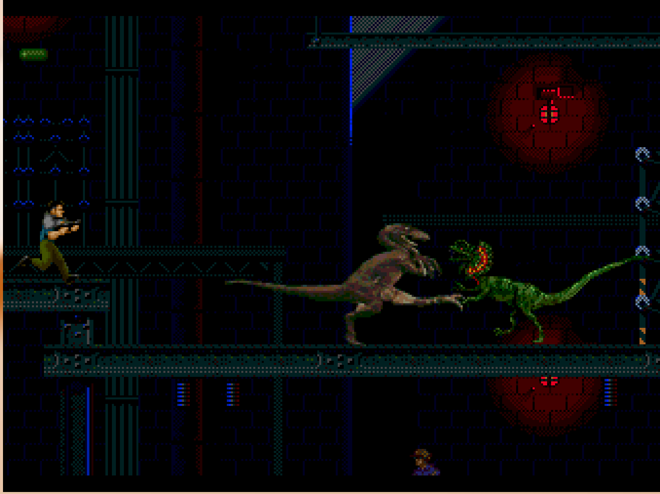


ERROR 1



ERROR 2







GAME GENIE



Los trucos son algo que va ligado indudablemente a los videojuegos, son la diferencia entre tener 10 luchadores o 12, entre tener tres continuaciones o infinitas, entre quedarte atascado en una fase que no sabes ni lo que hay que hacer, o pasar al siguiente nivel. ¿Qué sería de los videojuegos sin los trucos?

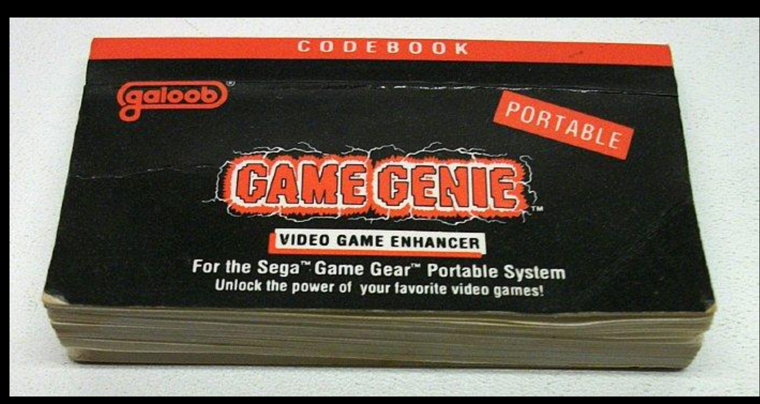
Obviamente hay diferentes tipos de trucos, por un lado tenemos los que podemos conseguir jugando (como los Passwords de niveles posteriores o el típico truco que se te revela al completar el juego en la mayor dificultad) por otro tenemos los que son absolutamente inaccesibles para los jugadores de manera normal y solo se podían descubrir gracias a las revistas de videojuegos y por último los trucos que derivan de lo que en realidad es un fallo de programación (un bug) y podemos aprovechar a nuestro favor.

Quizás el truco más famoso de la época clásica de los videojuegos sea el Konami Code, pero si hablamos de trucos y periféricos, toca hablar de Game Genie, el periférico ideal para los tramposos, los impacientes y los que quieran explotar al máximo sus juegos.

Game Genie fue creado por Codemasters y lanzado para casi todas las consolas de finales de los 80 y principios de los 90. Su uso era sencillo, pues se colocaba como un adaptador, entre la consola y el juego y su funcionamiento se podría resumir a "alterar las condiciones del juego".



¡Game Genie para todos!



Los libros (o libritos) del Game Genie eran de vital importancia

Tan importante como el propio adaptador era el libro de códigos que traía ya que para alterar los juegos necesitábamos buscar el código que nos interesase e introducirlo. A día de hoy esos códigos se pueden encontrar en internet, pero en aquel momento, si perdías los códigos la habías cagado (y estoy seguro que más de uno perdió el libro de códigos de Game Genie).

Aunque siempre dependía del tipo de juego, Game Genie solía permitir al usuario explotar valores habituales como vidas, continuaciones o diferentes poderes. En algunos juegos podíamos controlar a personajes que no lo eran o alterar el apartado gráfico.

Lamentablemente no había una lista de trucos idéntica para todos los juegos, de manera que puede que ese juego que os habían regalado, y que era tremendamente difícil o críptico no pudieseis completarlo ni con la ayuda del Game Genie, pero eh, eso tampoco era culpa del propio adaptador (obviamente la culpa era de quien te había regalado el juego ¿verdad?).



Dejando de lado cualquier debate ético sobre si hay o no que hacer trucos para pasarte un juego, lo que no se puede negar es que este adaptador ofrecía cierta exploración del cartucho, permitiéndonos ver más de lo que los programadores querían que viésemos. En algunos juegos se podían jugar niveles que no habían sido incluidos en la selección final (pero que estaban en el cartucho), ver sprites desechados o personajes que no llegaron a la versión final. La utilidad del Game Genie era tal que en algunos casos servía como adaptador para usar juegos de otra región sin modificar la consola.

El Game Genie es algo que hoy en día no tendría sentido, pero en aquella época de revistas, libros de trucos y sin internet, seguro que le alegró la vida a más de uno.

Al fin y al cabo ¿Quién no ha usado trucos alguna vez?

Skullo



RAMPAGE



Hace bastantes años (allá por 2011) se anunció que se iba a hacer una película basada en *Rampage*, el clásico arcade de Midway donde monstruos gigantes arrasaban una ciudad.

Después de tal anuncio pasaron los años sin noticias de la película, así que lo lógico era pensar que era pensar que jamás llegaría a hacerse. Sorprendentemente, en Abril del 2018 se estrenó *Rampage*, conocida en España como *Proyecto Rampage* y en Latinoamérica como *Rampage: Devastación*.

Título: *Rampage*
Director: Brad Peyton
País: Estados Unidos
Año: 2018
Duración: 107 minutos

Historia del videojuego:
3 personas han mutado hasta convertirse en animales gigantes (un gorila, un lagarto y un lobo) tras lo cual se dedican a arrasar ciudades enfrentándose al ejército.



Historia de la película:
Un gorila llamado George, se ve afectado por una sustancia proveniente de los restos de un experimento secreto, el animal no tardará en volverse más agresivo y aumentar de tamaño de manera notable. Su criador tratará de evitar que maten al animal, pero no tardará en descubrir que George es el menor de sus problemas, pues un lobo gigante y un enorme cocodrilo aparecen para arrasar la ciudad.

La escasa historiad el juego original deja la puerta abierta a explicar lo mismo de varias maneras, el cambio más significante es que los monstruos ya no son humanos, si no animales mutados.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

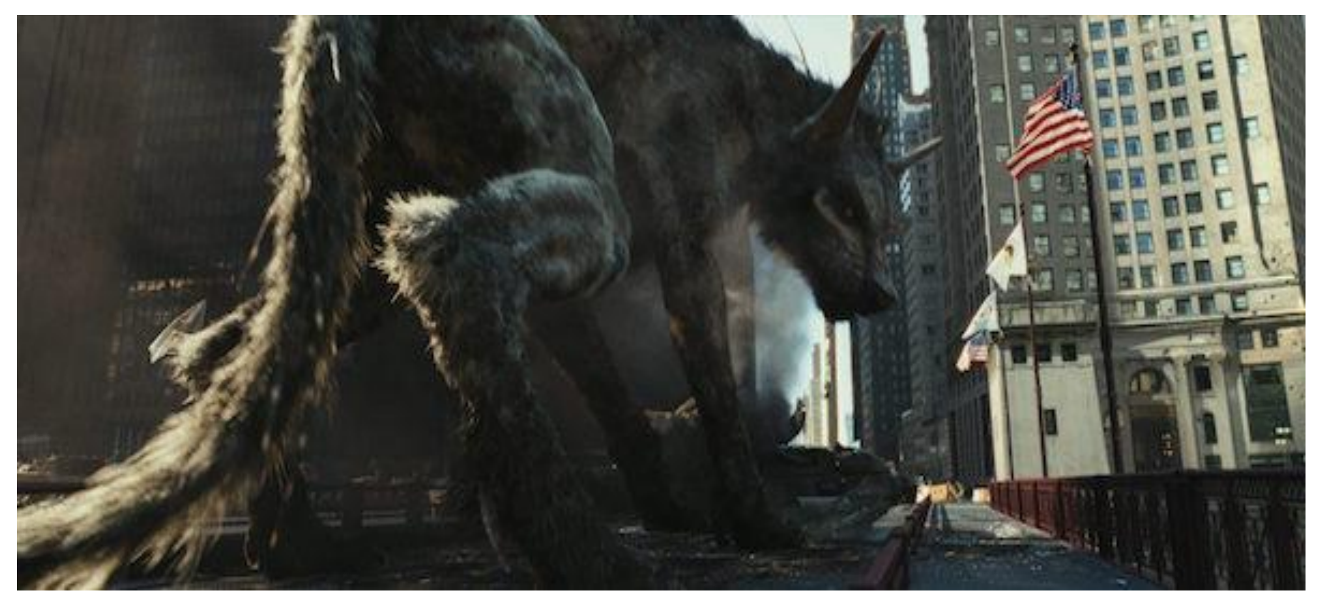
En un laboratorio situado en la órbita terrestre una científica lucha por sobrevivir de una rata mutante, resultado de un producto capaz de modificar el ADN de los seres vivos, con el cual estaban experimentando. Poco antes de huir, la científica ve como la rata daña su capsula de escape, provocándole una muerte segura en el espacio, sin embargo, los recipientes que contienen la sustancia si logran llegar sanos y salvos a la tierra.



Davis tratando de proteger a George de la policia

Uno de esos recipientes termina siendo encontrado por un Gorila albino llamado George que resulta ser la mascota de un primatólogo llamado Davis, que al ver que el animal aumenta de tamaño y se vuelve agresivo intenta por todos los medios protegerlo hasta dar con algún tipo de cura, gracias a la ayuda de una científica que trabajó en el proyecto que creó la peligrosa substancia.

Otro de los recipientes termina mutando a un lobo gigante, que se unirá a George en la destrucción de la ciudad, ya que ambos están siendo atraídos por los creadores del experimento (que pretenden matarlos y usar su ADN para seguir investigando) hacía su edificio. Pero la cosa no termina ahí, ya que la señal ha atraído también a un tercer animal del cual nadie tenía conocimiento y resulta ser un reptil que dobla el tamaño de los otros dos monstruos, aumentando así la devastación de la ciudad.



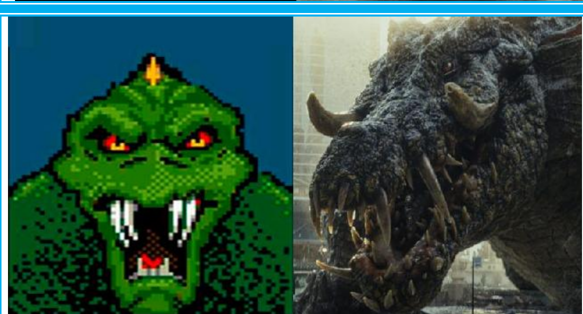
El lobo gigante (Ralph) haciendo de las suyas en la ciudad

Personajes:



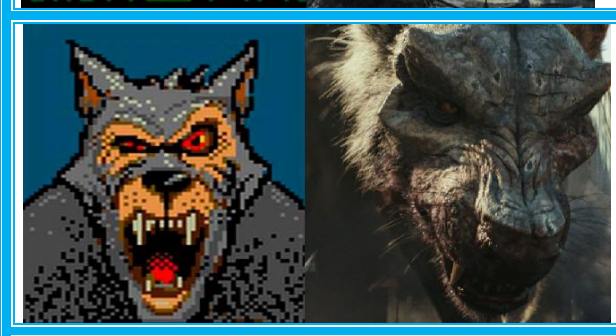
George: Era un hombre que a base de tomar vitaminas experimentales se convirtió en un fiero gorila gigante.

En la película es un gorila albino, mascota del primatólogo Davis Okoye, quien además de criarlo, le enseñó el lenguaje por signos.



Lizzie: Era una atractiva chica que mutó tras nadar en un lago radiactivo. Su aspecto es de lagarto antropomórfico de color verde, con púas amarillas.

En la película es una especie de cocodrilo o caimán mutado, con colmillos (o cuernos) con la espalda y la cola cubierta de pinchos.



Ralph: En el videojuego era un hombre que mutó a lobo gigante antropomórfico a base de comer comida con productos químicos extraños.

En la película es un lobo gigante mutado, que conserva su apariencia animal, pero tiene habilidades extrañas como planear o lanzar púas.



Davis Okoye (Dwayne Johnson): Es un primatólogo que prefiere pasar el rato rodeado de sus gorilas que de personas. Su favorito es George, un gorila albino al cual salvó cuando era una cría.

Este personaje no existe en el videojuego, ya que ahí los humanos son principalmente alimento.



He ignorado el resto de personajes humanos (esto es *Rampage* y lo importante son los monstruos) pero me gustaría hacer una pequeña observación sobre la rata mutada que aparece en la película. Al parecer, en una entrevista, un fan le preguntó al director si la rata mutada era Larry (creada en la versión Atari Lynx de *Rampage*) y este le contestó que no, pero que le gustaba el nombre y que en caso de hacer otra película y saliese la rata mutada, le pondría ese nombre.

Si nos fijamos, en otras escenas también aparece un roedor, que resulta ser la mascota de los malos de turno. Sé que esa clase de animales son los que siempre se usan en experimentos, pero no puedo evitar pensar que sin querer han hecho una especie de homenaje, no solo a Larry, sino también a los otros dos monstruos roedores: Curtis (*Rampage 2: Universal Tour*) y Rhett (*Rampage: Total Destruction*). De hecho, estaba seguro que en algún momento de la película, el animal quedaría expuesto al producto que mutó al resto (así a modo final abierto de película de serie B).



Al empezar a mutar, George se vuelve mucho más agresivo e imprevisible

Conclusión:

Como película en general, *Rampage* es tremendamente básica y no sorprenderá a nadie. Como película de acción para apagar el cerebro y pasar la tarde, es muy entretenida y nos ofrece escenas memorables.



Como película de videojuegos, es sorprendentemente buena. Me explico, nadie esperaba una película de *Rampage*, que tampoco es que sea un juego con una historia que dé para mucho y quizás es eso lo que salva esta adaptación, el no tener una historia que destruir hizo que la película se centrase en ofrecer escenas increibles con los monstruos entrelazadas con las escenas de Dwayne Johnson.

Es cierto que pese a que me ha gustado y que para ser una película basada en un videojuego esta muy bien, hay cosas que los fans seguramente habríamos preferido que se hubiesen ahorrado, como por ejemplo, que los monstruos no sean personas mutadas, que se haya modificado tanto el aspecto de Ralph y Lizzie o que el humor que derrochaba la recreativa brille por su ausencia.

Es cierto que me habría encantado ver que tras derrotar a los monstruos se volviesen personas desnudas y se alejasen hacia un rincón tapándose las verguenzas (como cuando perdemos en el juego) o que esperaba ver a alguno de los monstruos arrancando un retrete y que le diese un chorro de agua en la cara dejandolo con cara de tonto (entre otras cosas) y lamentablemente, no hay nada de eso en esta película, ya que los monstruos son tratados con extrema seriedad, siendo George el único que tiene algún momento cómico.



Pero si tengo que hacer una valoración general, creo que el resultado final es más que positivo y que quizás, añadir chistes malos y escenas absurdas habría convertido esta película en una sucesión de gags sin ninguna gracia, empeorando el producto final.

Skullo

PLOK

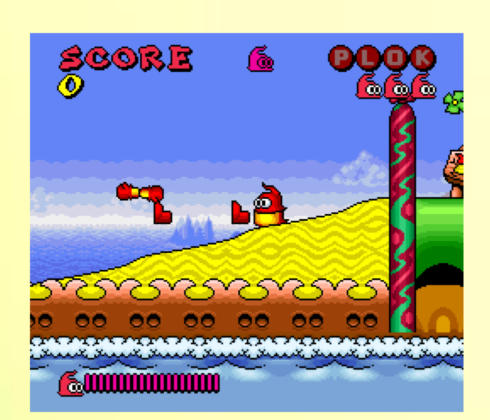


Si hay algo que era abundante en los 90 eran juegos de plataformas con mascotas cabezonas y simpáticas, muchísimas de las cuales acabaron en el olvido más profundo en pocos meses, independientemente de lo bueno que fuese el juego que protagonizaban.

Uno de los casos más sonados es el de Plok, quien protagonizó un juego con su mismo nombre en Super Nintendo allá por 1993 (analizado en el número 7 de esta revista).

El curioso aspecto de Plok (con brazos y piernas separados del cuerpo) no es casual, ya que su ataque principal es precisamente lanzar sus extremidades para matar enemigos (afortunadamente estas regresan como si fuesen un bumerán). Lo gracioso de este asunto es que primero lanzamos los brazos y luego las piernas (vamos que podemos atacar 4 veces seguidas) pero en el momento que nos quedamos sin piernas Plok se moverá a saltitos hasta que estas regresen. El juego aprovechaba esta fórmula introduciendo interruptores que requerían dejar clavado un brazo o una pierna, forzando así al protagonista a avanzar sin brazos o sin piernas (lo cual cambiaba bastante la jugabilidad).

Además de su ataque principal, Plok podía lanzar insectos a sus enemigos, hacer un salto sierra, usar un montón de disfraces que le daban habilidades especiales (por ejemplo, el de cazador le permitía usar una escopeta) y pilotar coches, helicópteros o incluso un jet-pack.







***Plok* en Super Nintendo, un juego colorido, original y muy difícil.**

Aun con todas esas ideas, *Plok* quedó sumergido en el mar de juegos de plataformas de su generación y poco más se supo de este curioso personaje que tan solo quería recuperar la bandera de su casa.

A mí siempre me pareció muy original lo de lanzar los brazos o tener que superar un nivel sin piernas, pero lo que más llamativo me resulta de este juego es que pese a su aspecto colorido e infantil, tiene diseños un tanto perturbadores, algunos de los cuales salen en la genial portada del juego (que está hecha como si fuese claymation pese a que el apartado visual del juego no usa esa técnica).





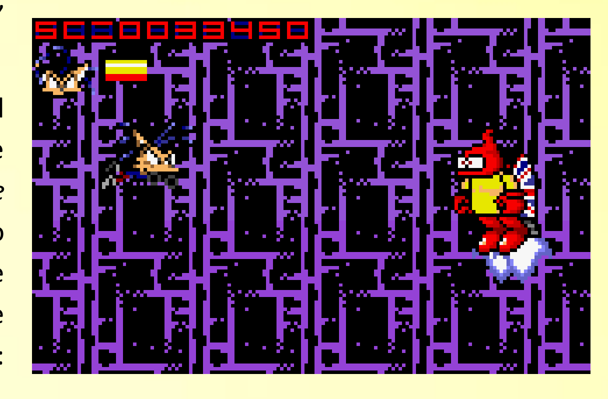
Plok ha tenido una vida dura, afortunadamente sus creadores (Ste y John Pickford, conocidos como Pickford Brothers) han tenido fe en el personaje desde el principio, pues el origen de *Plok* se remonta a un arcade llamado *Fleapit*, que nunca llegó a lanzarse. Pese a ello los hermanos Pickford, trataron de llevar adelante las ideas del juego y finalmente convencieron al jefe de Software Creations para que les ayudase en la programación de *Plok,* siempre y que ellos mantuviesen los derechos del personaje.

Antes de desaparecer del todo, Plok tuvo un par de cameos muy curiosos. El primero de ellos fue compartiendo página con personajes de Nintendo en un cómic de la revista alemana del Club Nintendo.

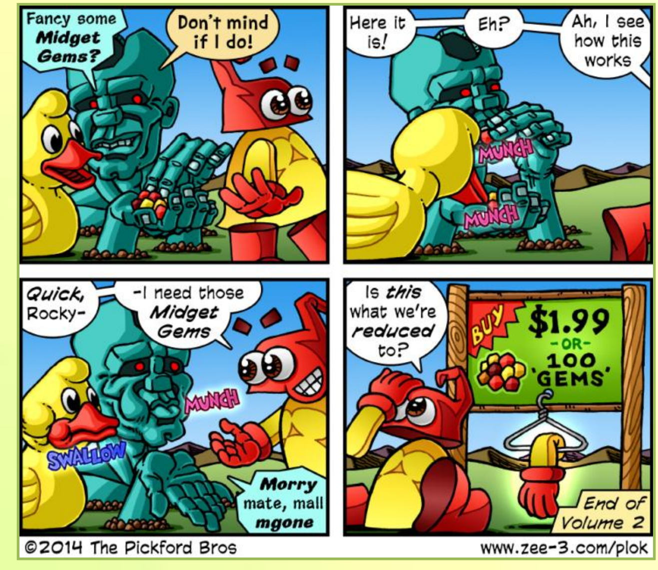


Plok compartiendo escenario con Mario y los Battletoads

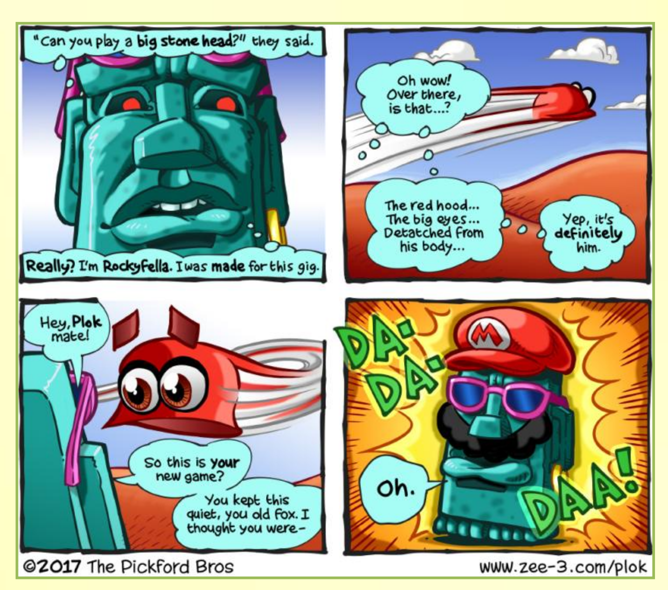
Su última aparición es mucho más reciente, pues es en el juego *Zaku*, desarrollado por Super Fighter Team en 2009 para Atari Lynx.



Plok no pudo sobrevivir en el mundo de los videojuegos, pero los Pickford Brothers tenían planes para mantenerlo vivo de otra manera, así que aseguraron su supervivencia con un webcomic llamado *Plok: The Exploding Man* donde podemos disfrutar de las aventuras de este curioso personaje, manteniendo el sentido del humor extravagante que siempre le ha acompañado. A día de hoy el cómic sigue adelante y se puede comprar de manera digital o en papel a través de esta web: http://www.zee-3.com/pickfordbros/




¡Plok ha vuelto!



¿Super Plok Odyssey?

Skullo

¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



ESPECIAL

DRAGON BALL

ドラゴンボール

Por Skullo











ESPECIAL DRAGON BALL

Si tuviese que decir dos series de dibujos japoneses que marcaron mi infancia, elegiría sin duda *Kinnikuman* (*Musculman*) y *Dragon Ball*. Como a *Kinnikuman* ya le dediqué un especial en el número 21 de esta revista, ahora le toca a *Dragon Ball*, así que vamos a hablar un poco de Goku (o Gokú) y sus amigos.

Aunque creo que todos conocemos de sobra esta obra de Akira Toriyama, me voy a explayar un poco con la introducción ya que me gustaría hablar de algunas cosas: las principales influencias de *Dragon Ball*, su evolución y que parte de la serie cubre este especial.

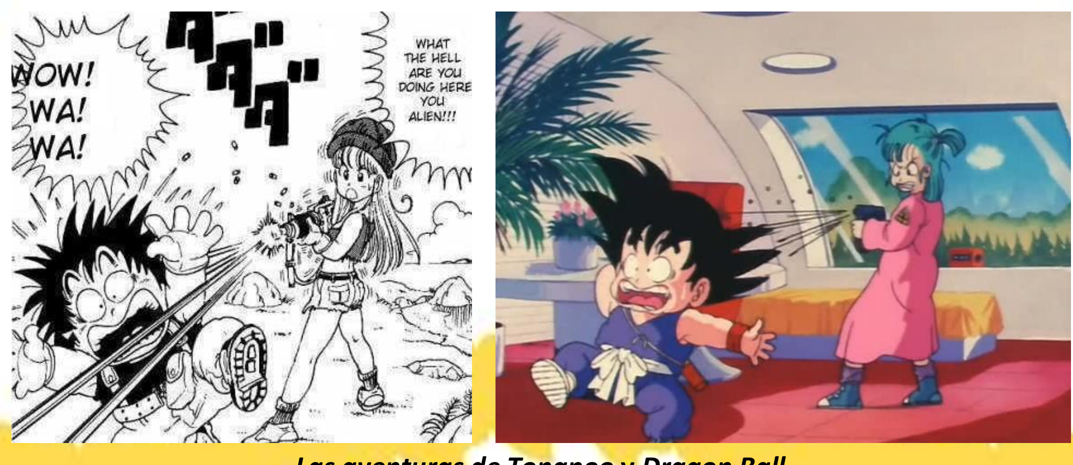
El origen de Dragon Ball y sus personajes

Es bastante conocido que *Dragon Ball* está basada en el antiguo relato chino *Viaje al Oeste* donde aparecían un monje budista que emprende un largo viaje, un cerdo y un monstruo acuático que pueden cambiar de forma (y que no dejan de discutir) y el hombre mono llamado Sun Wukong, con bastón mágico y nube voladora incluida.

La inspiración en este cuento es evidente, pero también hay que admitir que lo fue principalmente en el diseño de los personajes, ya que aunque algunas de las historias de la primera etapa de Goku tenían parecido con la historia de Sun Wukong, la trama general de *Dragon Ball* no era demasiado similar.



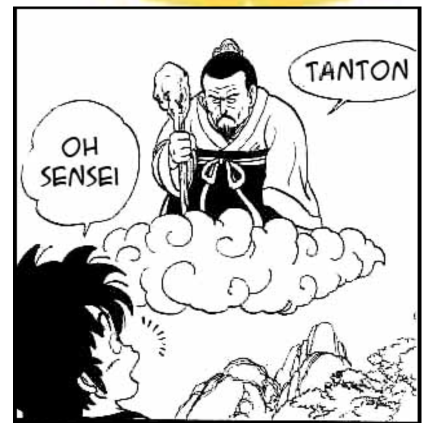
Los que conocéis las obras de Toriyama sabréis que el autor no se contiene a la hora de repetir ideas (ya sean chistes, objetos, personajes o historias), de manera que es habitual encontrar algunas de ellas en varias de sus obras (el chiste del rival del protagonista que aparece haciendo una voltereta para hacerse el chulo y termina haciendo el ridículo es uno de los más constantes –en *Dragon Ball* le tocó a Krilin-). Hay conceptos asociados firmemente a *Dragon Ball* como las capsulas Hoi-Poi o las bolas de dragón, que ya habían aparecido en obras anteriores del autor.



Las aventuras de Tongpoo* y *Dragon Ball

La afición por la repetición de Toriyama le llevó a perfeccionar historias cortas para convertirlas en sus mayores éxitos. Por ejemplo, *Dr. Slump* fue la versión mejorada de *Wonder Island* (incluso aparecían los mismos policías) y *Dragon Ball* fue la versión mejorada de *Dragon Boy* (aunque también tomaba elementos de otros mangas, como *Las aventuras de Tongpoo*)







Tanton en acción **El maestro y su nube voladora** **Tanton, el dragón y 7 bolas**

En *Dragon Boy* conocíamos a Tanton, un chico que no aparenta ser del todo humano y que vive en las montañas practicando artes marciales bajo la tutela de su maestro (el cual se desplaza con una nube voladora). Tanton nunca ha salido de las montañas y ni siquiera ha visto a una mujer en su vida, de manera que su maestro decide ponerlo a prueba dándole la misión de proteger a una chica durante su viaje. A modo de precaución, el maestro le da a Tanton una bola mágica, de la cual puede salir un dragón en caso de necesidad.

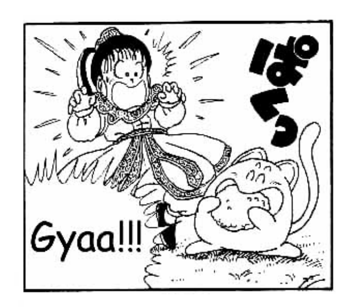




En las escasas páginas de *Dragon Boy* veremos muchos momentos excesivamente similares a las primeras andanzas de Goku y conoceremos las versiones "de prueba" de personajes de la serie, como el gato con la habilidad de cambiar de forma, que trata de engañar a los protagonistas haciéndose pasar por un tipo apuesto (Yamcha y Puar en un solo personaje).







Toriyama acertó al reutilizar *Dragon Boy* para crear *Dragon Ball* lo cual en cierto modo nos demuestra que a veces las cosas no salen bien a la primera. Así pues, tenemos que agradecer a Tanton, a Sun Wukong y a la cabezonería de Toriyama el poder haber disfrutado de una serie tan importante para muchos como es *Dragon Ball*.

Obviamente hay cientos de influencias más en la serie (y decenas de personajes que son claros homenajes a personajes famosos de la época). Algunas de ellas son tan descaradas que no hace falta investigar mucho para darse cuenta, como el origen de Goku que viene a ser el mismo que de Superman, incluyendo detalles como que queden 3 miembros de su raza, que sean malvados y quieran dominar la Tierra (el trío del General Zod y su versión Toriyama con Vegeta, Nappa y Raditz). Si a esto le sumamos al Superman que aparecía en *Dr. Slump* llegamos a la conclusión de que a Toriyama le gustaba bastante el personaje de DC Comics.





Curiosamente algunas de las cosas que no eran similares entre el origen de Superman y el de Goku se han terminado cambiando para que si lo sean. Por ejemplo, tanto Jor-El (el padre de Superman) como Bardock (el padre de Goku) sabían que su planeta iba a desaparecer, pero Jor-El decidió salvar a su hijo mandándolo a la Tierra, mientras que Bardock ignoró a su recién nacido y decidió enfrentarse contra el responsable. En mangas recientes (*Jaco el Patrullero Galáctico, Dragon Ball Minus*) se ha reescrito la historia de Bardock, mostrándolo como un padre preocupado por su hijo, que lo manda al espacio para que pueda salvarse, vamos que han convertido a Bardock en Jor-El.

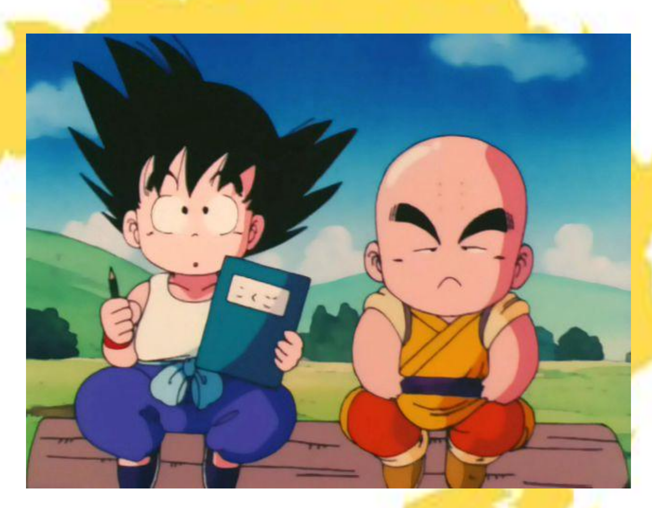






***Terminator*, el monstruo de Frankenstein, *Super Sentai/Power Rangers…* en *Dragon Ball* hay sitio para todo**

La evolución de la serie



Si tuviésemos que dividir *Dragon Ball* en dos etapas, lo más lógico sería separar la parte donde Goku es pequeño y la parte donde es adulto, esta división no se corresponde solo a la edad del protagonista si no a que la serie sufrió un cambio muy acentuado cuando el protagonista llegó a la adultez.

La primera etapa de Goku se centraba en recorrer el mundo en busca de las bolas de dragón, había mucho sentido del humor (incluyendo humor para adultos que a día de hoy estaría muy mal visto) y personajes muy originales. Pese a tener muchos combates (en muchos de los cuales influía tanto el ingenio como la fuerza) lo principal era la aventura y el humor.





La mítica técnica de piedra-papel-tijera de Goku

A raíz de la adultez de Goku (que en la serie de animación se llamó *Dragon Ball Z*) empezó el proceso de cambio del cual no hubo vuelta atrás (pese a que se ha intentado en más de una ocasión). En *Dragon Ball Z* la historia trataba sobre el origen de Goku y terminaba trasladando la acción al planeta Namek, donde veríamos un tramo de la serie bastante más complejo de lo habitual, pues habían varios bandos, los personajes buenos son los que están en inferioridad, conseguir las bolas de dragón es tan importante como vencer (o huir) del enemigo y la ausencia de Goku daba lugar a que otros personajes brillasen, siendo Vegeta el personaje más favorecido, pero no el único. Esta etapa fue una especie de híbrido entre lo anterior y lo que estaba por llegar.



Cruel y oportunista: el gran Vegeta de Namek



Esto marcó un antes y un después en la serie

El final épico de la etapa de Namek con Goku Super Saiyan (que iba a ser el broche de oro para terminar la serie) pasó de ser el punto más álgido a convertirse en una especie de maldición, pues a partir de ese momento las siguientes historias girarían de manera casi exclusiva en combates y niveles de Super Saiyan, dejando las bolas de dragón como algo anecdótico y eliminando casi totalmente el humor (que solo sobreviviría por algún personaje bufonesco como Mr. Satan). Esta tónica duró hasta el fin de la etapa de Boo, cuando la serie terminó oficialmente.





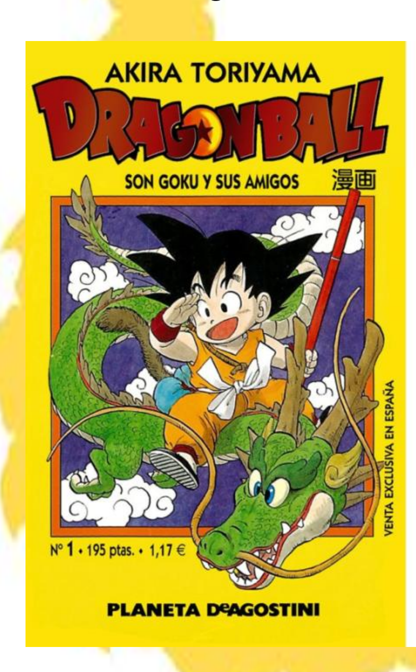
Cada vez que veo "esta película está basada en hechos reales" me viene esto a la cabeza

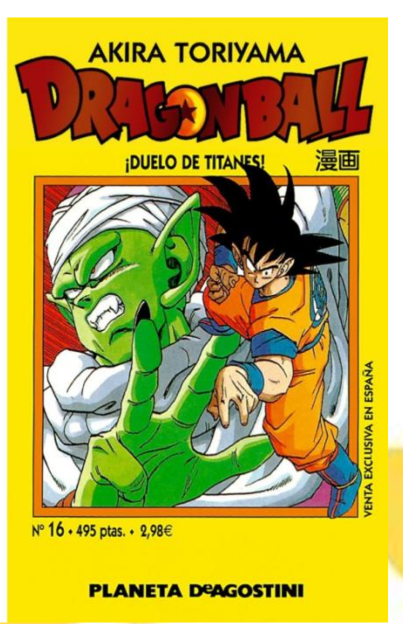
Soy plenamente consciente de que la etapa más popular de *Dragon Ball* es la que incluye Super Saiyans y combates a base de chocar Kame Hames, pero una parte de mi no puede evitar echar de menos la parte inicial de la serie, que parece haber quedado relegado a un segundo plano tan lejano, que muchos fans actuales de la serie ni siquiera la han visto, debido a que conocen la serie por su remasterización sin relleno (*Dragon Ball Z Kai*) que resume toda la etapa de Goku cuando era un niño, a unos minutos del primer episodio.





Dragon Ball GT **intentó traer la esencia de la etapa original, pero se quedó a medio camino**

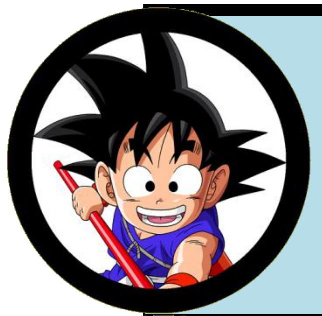




A la hora de hacer este especial me he centrado en la etapa inicial de Goku (que "casualmente" es la que tiene menos videojuegos…) y que según mi criterio abarca desde el principio, hasta el combate entre Goku y Piccolo Jr (lo que en los tomos del manga sería más o menos, del 1 al 16).

No creo que haga falta decirlo, pero me gustaría aclarar que no voy a incluir nada de *Dragon Ball GT* (pese a que inicialmente tratase de recuperar el estilo de la etapa de Goku niño) ni *Dragon Ball Super*, debido a que son etapas posteriores.

ANTES DE EMPEZAR, VAMOS A RECORDAR A ALGUNOS DE LOS PERSONAJES DE DRAGON BALL



SON GOKU

Goku es un niño inocente y de buen corazón que vive solo, practicando artes marciales. Al conocer a Bulma emprendió un viaje que cambió su vida para siempre.



BULMA

Es una chica proveniente de una rica familia de inventores y conoció a Goku mientras buscaba las bolas de dragón. A veces es algo egoísta, pero también es muy decidida y valiente.

SON GOHAN

Encontró a Goku cuando era un bebé y lo crió como si fuese su hijo. También le enseñó artes marciales y le regaló la bola de dragón de 4 estrellas que Goku considera un tesoro.



MUTENROSHI (Maestro Tortuga)

Es uno de los mejores maestros de artes marciales del mundo. Suele romper su imagen de hombre sabio y poderoso al ver a una chica atractiva, demostrando que también es un pervertido.



KRILIN

Compañero de entrenamiento de Goku bajo la tutela de Mutenroshi.
No es tan fuerte como Goku pero es mucho más pícaro y espabilado que él.



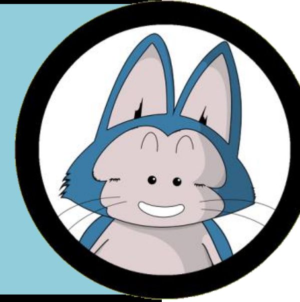
OOLONG

Es un cerdo con la habilidad de cambiar de forma.
Se dedicaba a secuestrar chicas atemorizando a los pueblerinos locales hasta que Goku le derrotó.



YAMCHA

Yamcha es un bandido con fobia a las mujeres que se dedica a asaltar a los que entran en su territorio.
Tras ser derrotado se une al grupo de Goku.



PUAR

Gato con la habilidad de cambiar de forma. Acompaña a Yamcha durante sus asaltos, aunque es mucho más cauteloso y bondadoso que él.



LUNCH

Tiene la particularidad de cambiar de personalidad (de dócil e ingenua a rebelde y agresiva) cuando estornuda. Al hacerlo olvida totalmente lo que hizo su otra personalidad.



TSURU/SHEN (Maestro Grulla)

Entrenó con Mutenroshi cuando eran jóvenes. Ahora es el maestro de la Grulla y principal rival de la escuela de la Tortuga de Mutenroshi. Es tramposo y despiadado.



TEN SHIN HAN

Discípulo del maestro Tsuru y mejor alumno de la escuela de la Grulla. Inicialmente era cruel como su maestro, pero tras pelear contra Goku se volvió bondadoso.



CHAOZ

Alumno de la escuela de la Grulla, su curioso aspecto lo hace parecer inofensivo, sin embargo Chaoz domina algunas técnicas muy peligrosas. Idolatra a Ten Shin Han y le sigue allá donde va.



PILAF

Busca las bolas de dragón (con la ayuda de sus secuaces Mai y Shu) para poder ser un Rey temido y venerado.
Goku le desbarató los planes más de una vez.



CHICHI



Hija del poderoso Rey Gyumao (antiguo discípulo de Mutenroshi), es temperamental y enamoradiza. Se enamoró de Goku y le hizo prometerse que se casarían cuando fuesen adultos.

TAO PAI PAI

Hermano del maestro Tsuru y uno de los artistas marciales más peligrosos del mundo. Debido a su crueldad y falta de escrúpulos se gana la vida como asesino a sueldo.



PICCOLO



Intentó dominar la Tierra hace años pero fue detenido por el maestro de Mutenroshi y Tsuru. Ahora está libre de nuevo y busca las bolas de dragón para rejuvenecerse y dominarlo todo.



KAMI SAMA

Es el Piccolo original, al llegar a la Tierra aspiraba ocupar el papel de Dios, pero para ello tuvo que deshacerse de su parte malvada, creando así al malvado Piccolo.

PICCOLO JR



Segundos antes de morir, Piccolo expulsó un huevo del cual salió Piccolo Jr. Inicialmente este personaje era cruel, pero tras ser derrotado por Goku se volvió más bondadoso.



GRAN TORNEO DE LAS ARTES MARCIALES



Los torneos son eventos épicos donde participan luchadores de todo el mundo, como el dinosaurio Giran, el gigante apestoso Bacterian, el bondadoso Nam, la atractiva RanFan o el particular Lobo-Hombre. Debido a la ventaja que tenían Goku y Krilin sobre el resto, Mutenroshi decidió participar de incógnito (bajo el nombre Jackie Chun) para asegurarse que no ganasen y se volviesen vanidosos.










RED RIBBON



El ejército de la Cinta Roja (Red Ribbon) es una de las amenazas más peligrosas del mundo, debido a su enorme cantidad de recursos militares destinados a la dominación mundial.
Goku se encontró con este ejército cuando buscaban las bolas de dragón, dando lugar a una serie de enfrentamientos continuos entre el pequeño chico y los diferentes capitanes de Red Ribbon que curiosamente estaban nombrados por colores.










Y ahora sí, empezamos a comentar los juegos basados en la primera etapa de *Dragon Ball*.

DRAGON BALL: DRAGON DAIHIKYO (1986)



Dragon Ball: Dragon Daihikyo fue desarrollado por Epoch y lanzado para Super Cassete Vision en 1986.

Este juego es bastante único comparado con los otros de *Dragon Ball*, ya que es un shooter de naves, donde controlaremos a Goku montado en su nube mágica durante los 7 niveles que componen el juego.

De manera similar a lo visto en juegos similares, nuestro personaje tiene varios ataques diferentes, que afectarán a los enemigos voladores o a los que se encuentren en el suelo. En esta ocasión, Goku puede atacar con sus bastón (que eliminará a los enemigos voladores cercanos y también nos protegerá de algunos ataques) o lanzar su Kame Hame ha (que golpeará a enemigos voladores cercanos y también destruirá enemigos y elementos que se encuentren en el suelo). Nuestros ataques pueden perder fuerza, de manera que tendremos que comer frutas para que eso no suceda.

Otros ítems del juego son las caras de los amigos de Goku, que nos dan puntos y mejoras (dependiendo de la situación). Por ejemplo, la cara de Oolong eliminará a los enemigos que haya en pantalla, la de Krilin hará que Goku golpee con su bastón automáticamente y la de Gyumaoh (el padre de Chichi) hará que Goku lance su Kame Hame automáticamente. Si encontramos a Mutenroshi (de cuerpo entero) podremos acceder a un Bonus donde pelearemos contra él como si se tratase de un juego de lucha.

Aunque quizás los ítems más importantes sean la flecha roja (nos permitirá movernos por toda la pantalla) las letras END (acabarán con nuestra partida automáticamente) y por supuesto las bolas de dragón, que aparecerán al final de la fase, ocultas en elementos del escenario y al conseguirlas nos permitirán pasar al siguiente nivel.

DRAGON BALL: SHENLONG NO NAZO (1986)

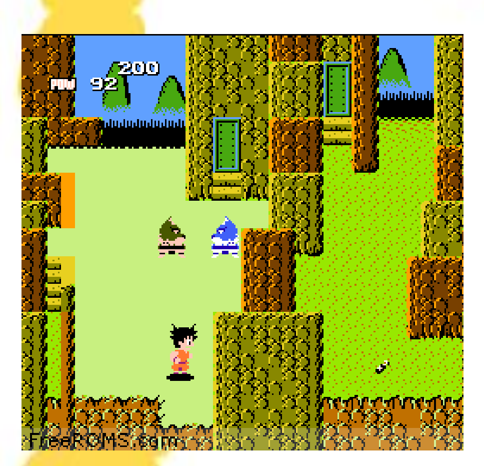
Primer juego de *Dragon Ball* en una consola de Nintendo, fue lanzado en 1986 en Japón y años más tarde llegó a Europa (principalmente a Francia y España) coincidiendo con el aumento de popularidad de la serie en esa parte del mundo.

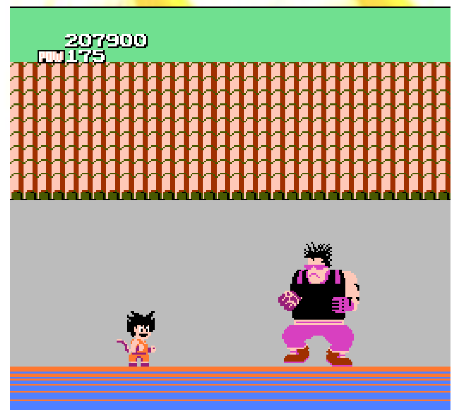
Dragon Ball: Shenlong no nazo nos cuenta las primeras aventuras de Goku y sus amigos, aunque con bastantes cambios y añadidos a la historia original (especialmente a partir de la primera invocación del dragón Shenlong) de manera que veremos a algunos enemigos que no corresponden con determinadas etapas y comprobaremos que algunos personajes (como Krilin) han cambiado su rol totalmente.

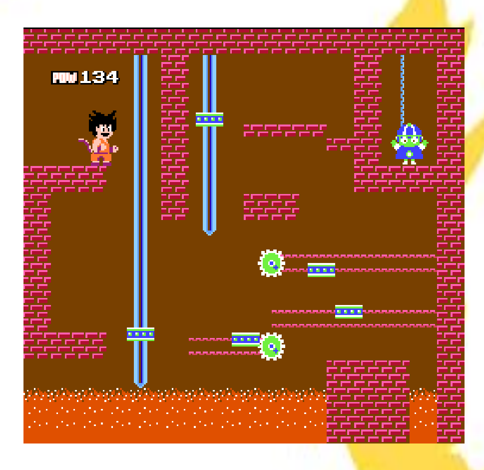
En este juego controlaremos a Goku, que se moverá por los escenarios dando puñetazos a todo lo que se mueva para obtener ítems (como el bastón mágico) puntos y energía (muy necesaria, pues este es uno de esos juegos donde la vida va bajando automáticamente).

La mayor parte del juego se basa en avanzar y pegar a los enemigos desde una vista aérea. Pero en momentos concretos tendremos toques de aventura (habrá que buscar las bolas de dragón o llaves para continuar avanzando) y en algunas ocasiones la vista aérea cambiará a una lateral para ofrecernos zonas de plataformas o combates entre Goku y algún jefe.

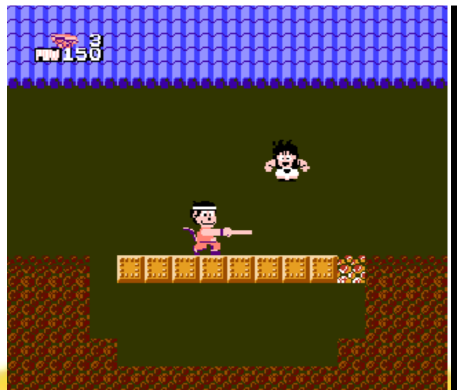
Este juego también llegó a Estados Unidos en 1988 bajo el nombre *Dragon Power*, pero debido a que *Dragon Ball* no era popular por aquella zona se modificaron los sprites de Goku y sus amigos del juego y de paso se censuraron algunas partes, perdiendo así toda su relación con la serie.













Versión americana "*Dragon Power*"

DRAGON BALL: DAIMAŌ FUKKATSU (1988)



Segundo juego de *Dragon Ball* lanzado para la consola de 8 bits de Nintendo, aunque esta vez se quedó en Famicom y nunca llegó a las NES occidentales.

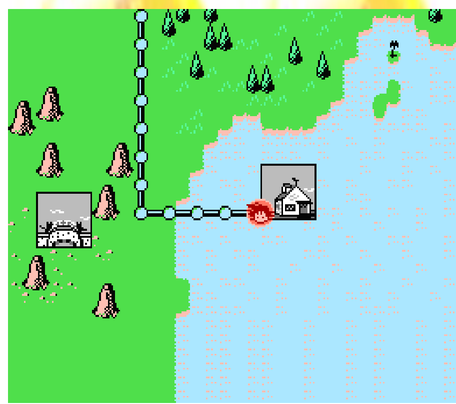
Quizás el motivo de que no se lanzase fuera de Japón va ligado a su estilo de juego, que abandona la acción y las plataformas vistas en el juego el juego anterior para convertirse en una mezcla entre aventura gráfica y RPG con combates por turnos basados en cartas, lo que significa que el juego contiene muchísimo texto, que requeriría invertir mucho dinero en su traducción para cualquier hipotética conversión para NES.

Este juego continua las aventuras del pequeño Goku, centrándose en la parte en la cual aparecía Piccolo, que será el enemigo principal del juego. Una vez más, pese a seguir la historia con cierta fidelidad, el juego se toma algunas licencias y cambia algunos eventos, como por ejemplo que Tambourine mate a Krilin en la casa de Mutenroshi y no al finalizar el torneo de artes marciales.

A día de hoy se pueden encontrar algunas traducciones hechas por fans para hacer este juego más accesible, aun así su sistema de combate por cartas puede echar para atrás a más de un jugador, pues parece más complejo de lo que realmente es. A la hora de atacar durante los combates podremos elegir una carta, esta tiene dos bolas dibujadas arriba y abajo y una letra japonesa en medio. La bola de arriba es el valor de ataque, la de abajo el de defensa y el Kanji de en medio es el tipo de ataque (puñetazo, patada, ataques especiales…). Si los valores de las cartas coinciden entre nosotros y el enemigo, ninguno de los dos atacará.

Estas cartas también se usaran para movernos por las casillas del mapa principal, usando como movimiento el valor de la bola que está en la parte superior de la carta.













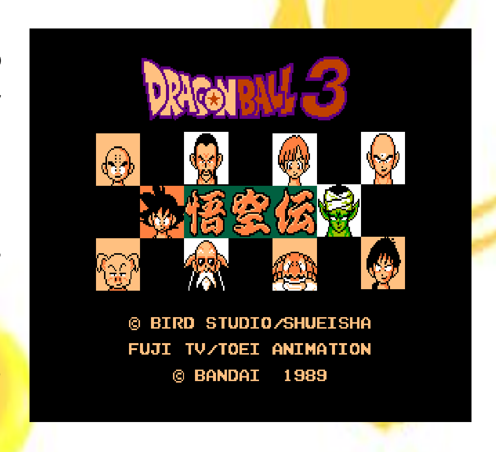
DRAGON BALL 3: GOKŪ DEN (1989)



Otro juego de la serie lanzado para Famicom que jamás tuvo versión para las NES occidentales. En 2003 este juego tuvo un remake para WonderSwan llamado simplemente *Dragon Ball.*

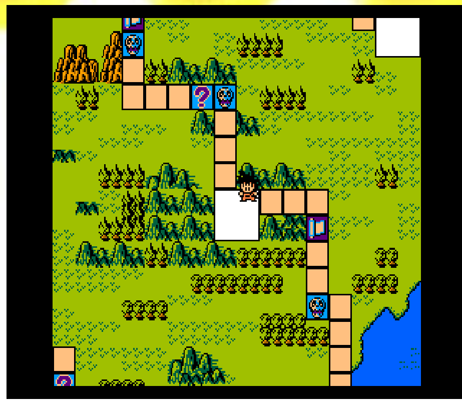
El estilo de juego es muy similar al de *Daimao Fukkatsu*, pues incluye menús con comandos al estilo aventura gráfica, el sistema de batallas es por turnos y se basa en cartas con diferentes valores que también nos sirven para movernos por los mapas, que a su vez están diseñados con casillas donde encontraremos diferentes eventos.

Con todo eso en común con el juego anterior, uno pensaría que es una continuación, pero lo cierto es que no es del todo así, ya que *Goku Den* vuelve a contar la historia de *Dragon Ball* desde el principio hasta la pelea entre Goku y Piccolo Jr, de manera que pese a ser muy continuista con *Daimao Fukkatsu*, no lo tiene en cuenta a efectos de historia.



Este juego cuenta con algunas particularidades, como poder controlar a Yamcha o Krilin o la posibilidad de pelear contra Arale y Raditz en los créditos del juego como extra (pues ambos quedan fuera de la historia principal). Como viene siendo habitual y pese a ser el tercer juego de Famicom que explica la historia de Goku, este juego se toma ciertas libertades y añade algunos cambios a la historia original.











Remake para WonderSwan

DRAGON BALL Z: IDAINARU SON GOKŪ DENSETSU (1994)



Este juego fue lanzado en 1994 para PC Engine CD y aunque su título incluya la letra Z y la introducción del juego sea el opening que corresponde a la parte de los androides y Cell (incluyendo la canción Cha La Head Cha La) lo he incluido en este especial porque parte del juego nos explica la historia de Goku cuando era pequeño.

Así pues, pese a que el juego empiece con Gohan adulto disfrazado de Great Saiyaman contándole historias a Son Goten, enseguida podremos revivir algunos episodios del joven Goku, concretamente su enfrentamiento con Tao Pai Pai (y la posterior destrucción de la base de la Red Ribbon) el combate en la final del torneo de artes marciales contra Ten Shin Han y el combate contra Piccolo. El resto de combates son, contra Piccolo Jr, Vegeta, Freezer y Cell.

El sistema de juego es muy curioso, pues es un juego de lucha pero con ciertas particularidades, ya que podemos movernos por diferentes profundidades y hacer ataques especiales que tendrán una animación especial que parecerá sacada directamente de la serie.

En general, es un juego con un apartado gráfico muy cuidado y lleno de animaciones casi calcadas a la serie que entran muy bien por los ojos (al menos para los fans de los juegos retro).

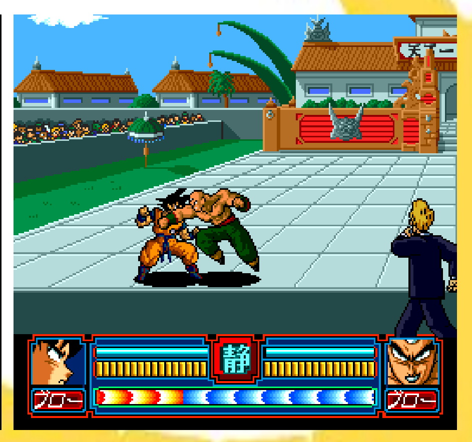




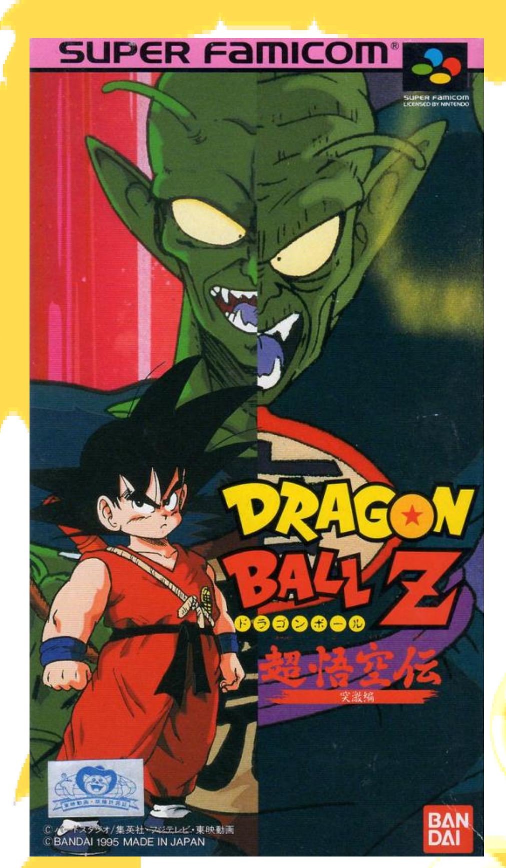








DRAGON BALL Z: SUPER GOKŪ DEN TOTSUGEKI-HEN (1995)



Otro juego que, pese a incluir la Z en el título, nos cuenta la historia de Goku en su niñez. Supongo que como estaba de moda *Dragon Ball Z*, el mero hecho de incluir la Z aumentaba las ventas.

La historia se nos va narrando en textos (donde a veces tendremos que acertar la respuesta correcta). Poco a poco Goku irá conociendo a sus amigos y se enfrentará con los clásicos enemigos de su primera etapa en combates visualmente interesantes, pero algo difíciles de comprender (aunque con práctica todo se consigue).

Pese a la notable mejora técnica y el nuevo estilo de combate, el juego sigue recordando los anteriores de NES al centrarse de manera notable en textos para poder ir avanzando. Este juego requiere conocer el idioma, de manera que recomiendo buscar alguna traducción al inglés o español para poder disfrutarlo (o si tenéis mucho tiempo, siempre podéis jugarlo en japonés a base de memorizar partes concretas).

Tras este juego apareció una secuela (*Dragon Ball Z: Super Gokuden: Kakusei-Hen*) que nos narraba las aventuras de Goku adulto, así que si *Super Goku Den Totsugeki-Hen* os ha encantado, os espera su secuela.













DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE (2003)



Pese al contante fluir de juegos de *Dragon Ball,* muchos optaron por estilos de juegos bastante particulares, solo unos pocos estaban orientados en acción y ninguno había pisado el terreno de Beat em up hasta que apareció este juego.

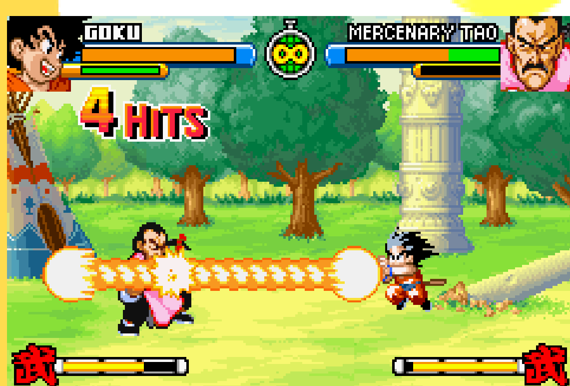
Game Boy Advance fue la elegida para contar entre su catálogo con un genial juego donde el pequeño Goku se enfrenta a un sinfín de enemigos y participa en los torneos de artes marciales.

El juego hace un excelente trabajo a la hora de transmitir el estilo visual y épico de la serie, Goku ataca como lo hacía en el manga, hay escenas concretas que prácticamente calcan lo sucedido en la obra de Toriyama y su jugabilidad es muy buena. Las peleas en el torneo de artes marciales cambian su enfoque para convertirse en un juego de lucha, lo cual aporta variedad.

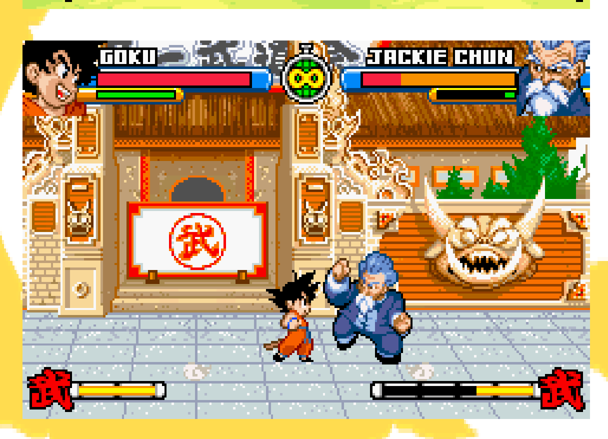
Desde mi punto de vista, *Dragon Ball Advanced Adventure* es un juego excelente y es el mejor de todos los que aparecen en este especial, además permite rejugarlo controlando a otros personajes y en el modo de combates podemos pelear contra la consola o un amigo.

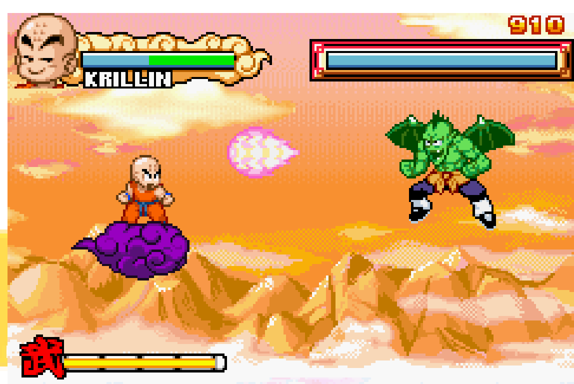




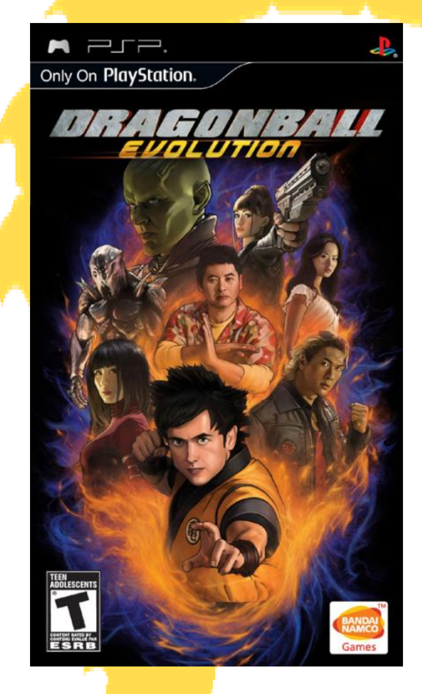








DRAGON BALL EVOLUTION (2009)



Este juego ha estado a punto de no aparecer en el especial, pero si nos ceñimos en lo dicho al principio (juegos basados en la primera etapa de la serie, desde que Goku es pequeño hasta su enfrentamiento con Piccolo Jr) no podía evitar incluirlo.

Dragon Ball Evolution fue un largometraje occidental basado en *esta saga* que desde el primer momento despertó la ira de los fans. Su historia modifica en todo lo que le apetece a la obra original, algunos personajes son irreconocibles y otros ni siquiera aparecen, pero en general trata del enfrentamiento de Goku contra Piccolo y la búsqueda de las bolas de Dragón. Entiendo las quejas sobre la película por la falta de fidelidad, pero si nos paramos a pensarlo detenidamente, con las películas de superhéroes hacen más o menos lo mismo, así que era de esperar.

Tras estrenarse la película y fracasar entre el público de la serie, alguien decidió que había que lanzar un videojuego y PSP fue la elegida para tal honor. Nos encontramos ante un juego de lucha curioso, que ofrece los clásicos modos en esta clase de juegos (Arcade, Entrenamiento, Historia, Misiones…) pero que nunca pasará a la posteridad por nada especial, salvo por la rareza de ser el juego de *Dragon Ball Evolution.*





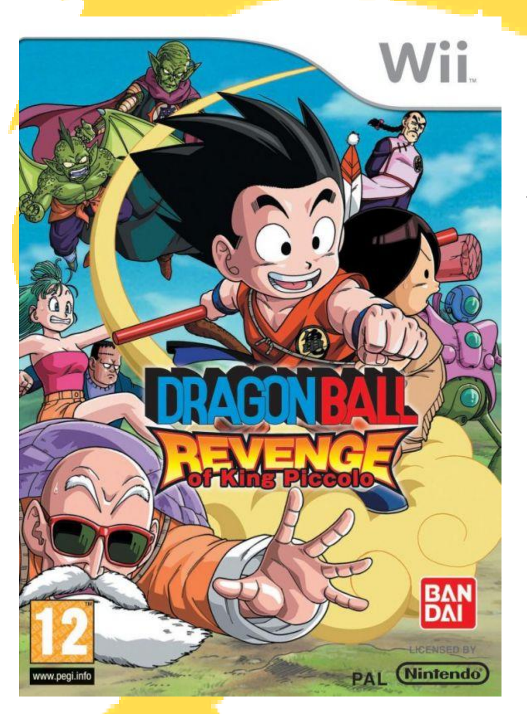








DRAGON BALL: REVENGE OF KING PICCOLO (2009)



Con el constante bombardeo de juegos basados en *Dragon Ball Z* (y su enorme demanda), pocos desarrolladores se centraban en las aventuras del joven Goku en su búsqueda de las bolas de dragón. Debido a ello, ni me percaté de la aparición de este juego que parecía continuar el estilo de lo visto en *Dragon Ball Advance*, pero en consola de sobremesa (siendo la afortunada la Wii).

Volveremos a controlar a Goku en su etapa de niño, que recorrerá escenarios con zonas de plataformas (que suelen esconder algunos secretos) al mismo tiempo que derrota a un enorme número de enemigos (animales, ladrones, soldados de la Red Ribbon).

Al final de cada episodio lucharemos contra algún jefe que nos obligará a poner a prueba nuestra coordinación y a mejorar nuestros combos. Cada jefe tiene varios ataques y durante el combate cambiará su rutina, exigiendo que nos adaptemos a ellos rápidamente.

Este juego no me pareció tan bueno como *Dragon Ball Advance*, pero aun así es bastante entretenido y representa bien la primera etapa de la serie.





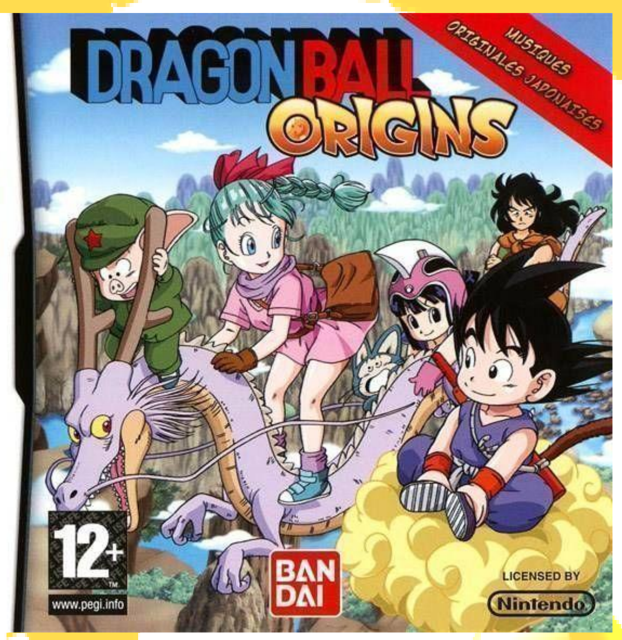








DRAGON BALL ORIGINS (2008) y DRAGON BALL ORIGINS 2 (2010)



Game Republic desarrolló estos dos juegos para Nintendo DS, donde revivimos (una vez más) las aventuras del pequeño Goku buscando las bolas de dragón, entrenando con MutenRoshi, enfrentándose a Pilaf y luchando contra el enorme ejército de la Red Ribbon.

Ambos son juegos de aventuras donde vemos la acción desde una perspectiva aérea y controlamos a Goku recorriendo los escenarios y derrotando a los enemigos que encuentre a su paso. Al igual que sucedía con algunos juegos anteriores, la historia es modificada para poder añadir más elementos y variedad en el juego.

Pese a que estos juegos tuvieron una recepción positiva (imagino que en parte porque nadie esperaba dos juegos de aventuras de *Dragon Ball* entre tantísimos juegos de lucha de *Dragon Ball Z*) también hubo críticas por su desarrollo repetitivo y sobre todo por el control de la primera parte (centrado en la pantalla táctil de Nintendo DS) que la secuela solucionó añadiendo controles tradicionales.













Existen más juegos donde aparecen personajes de la etapa inicial de *Dragon Ball* y seguro que mientras escribo estas líneas ya se están programando y anunciando nuevos juegos basados en la serie, algunos de los cuales tocarán la etapa inicial. Pero creo que en este especial hemos visto lo más destacable en cuanto a videojuegos que narren la historia de Goku y sus amigos, desde que conoció a Bulma, hasta que peleó contra Piccolo Jr.



Juego para teléfonos móviles *Dragon Ball RPG: Shonen-hen*



Dragon Ball Z: X Keeper Z (2018)*, también incluye personajes de la etapa inicial de *Dragon Ball

Antes de terminar, me gustaría hablar de *Dragon Ball Z: Battle Taikan Kamehameha,* un juego que se conecta a la televisión y se juega usando las manos (donde nos ponemos unos cachos de plástico para que el receptor lo detecte). La mayoría del juego está centrado en combates de *Dragon Ball Z,* pero también hay un par de minijuegos basados en eventos sucedidos en *Dragon Ball*, como subir la Torre Sagrada o entrenar con Karin Sama.







Skullo

STAFF



Redacción, maquetación y dirección

Skullo

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

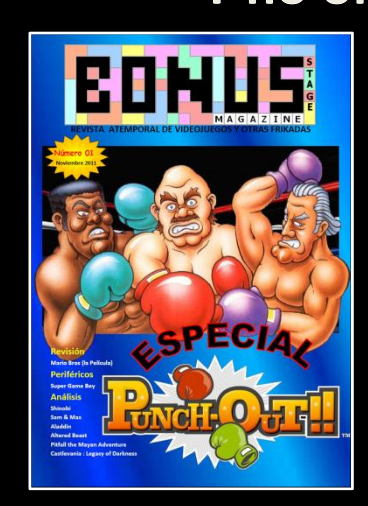
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

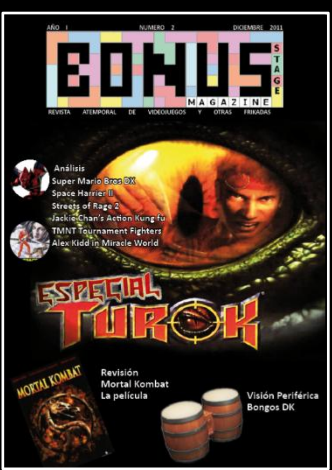


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



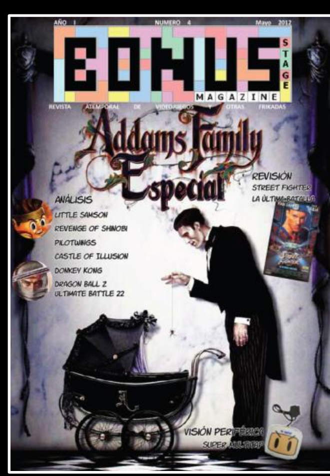
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



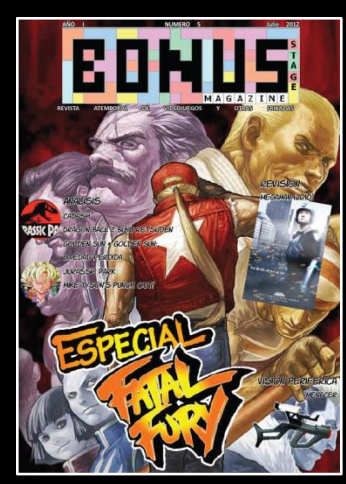
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



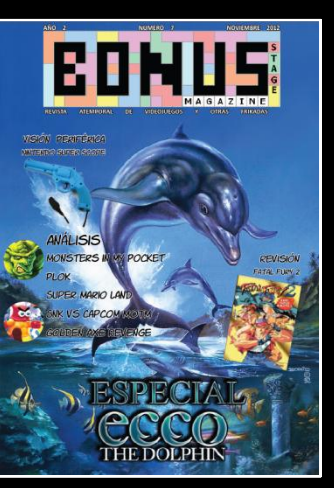
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



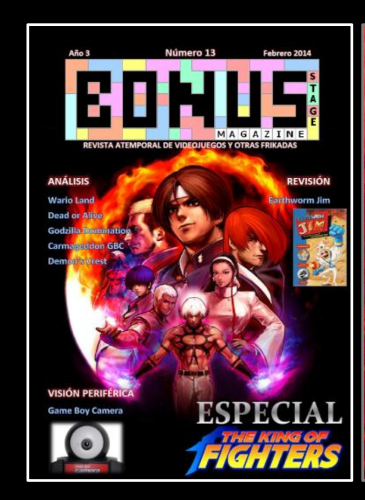
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



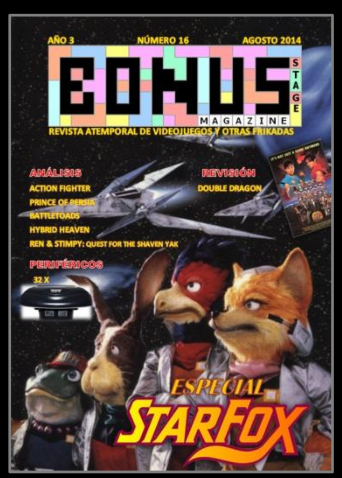
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



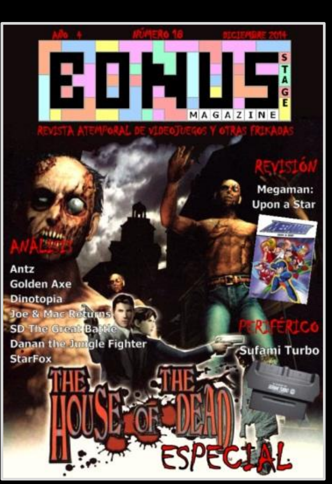
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



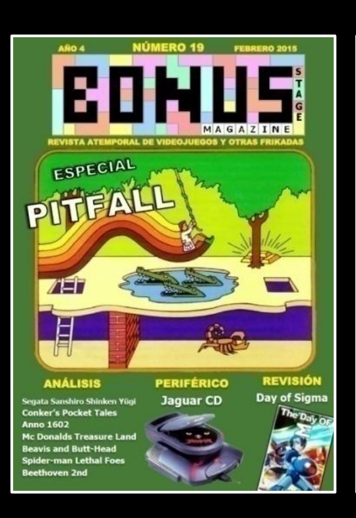
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



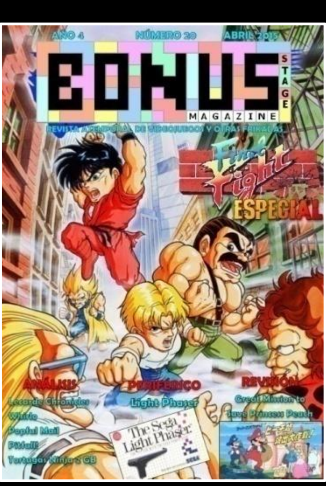
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



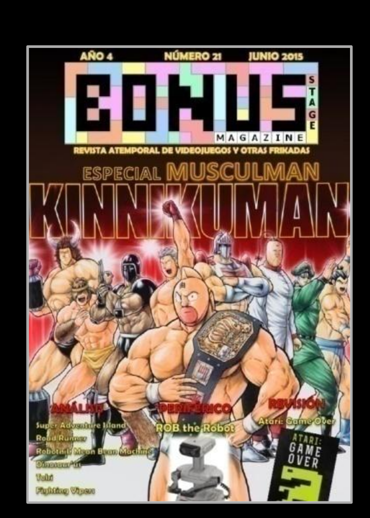
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



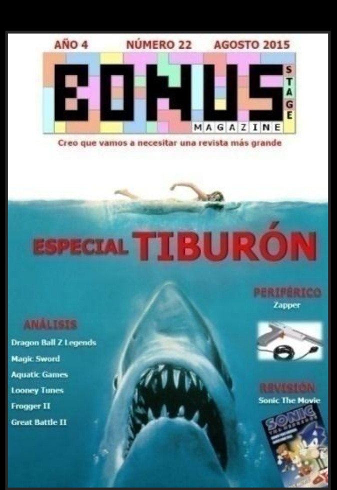
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



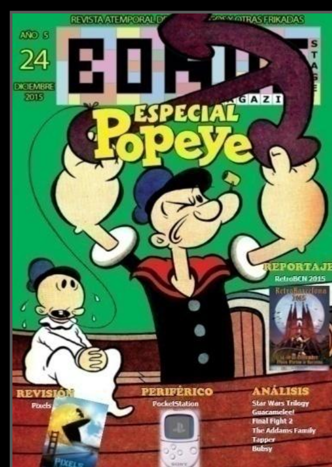
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



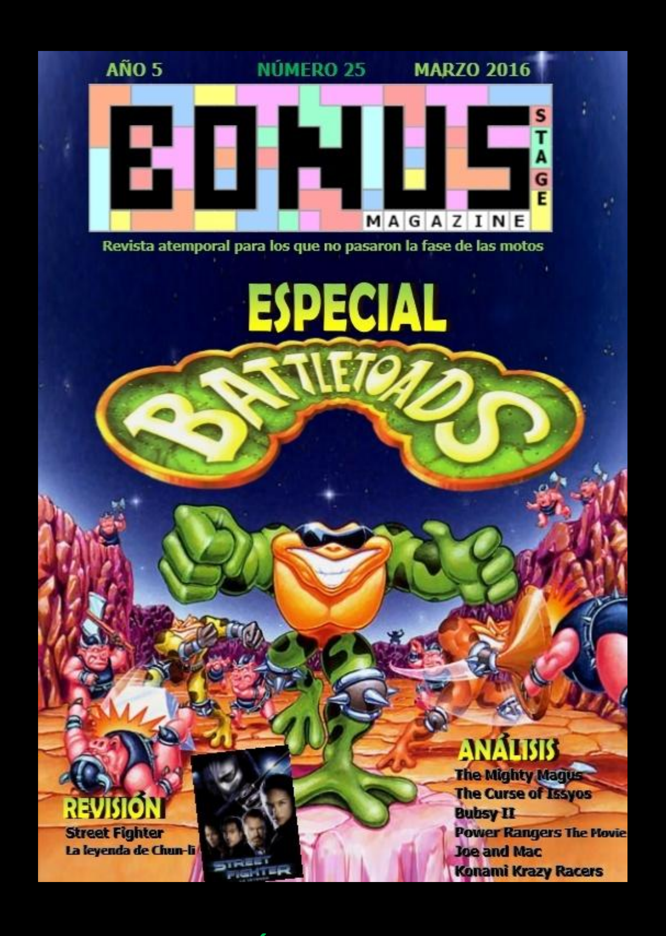
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



Nº 25 - 64 PÁGINAS – Marzo 2016



Nº 26 - 55 PÁGINAS – Diciembre 2016

Número 27 – 49 páginas- Septiembre 2017



ANÁLISIS:

JR. Pac-man (Atari 2600)
El Libro de la Selva (Super Nintendo)
Pocket Fighters (PlayStation)
Yoshi’s Universal Gravitation (GB Advance)
Godzilla (Game Boy)
Flicky (Mega Drive)

PERIFÉRICO: Datach Joint Rom System
PELÍCULA: The Smash Brothers
PERSONAJE: Violent Ken
ESPECIAL: Trolls del Tesoro

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1-EL DESCONOCIDO



El gorila proviene del juego *Pitufos 2: Viajan por el mundo.*

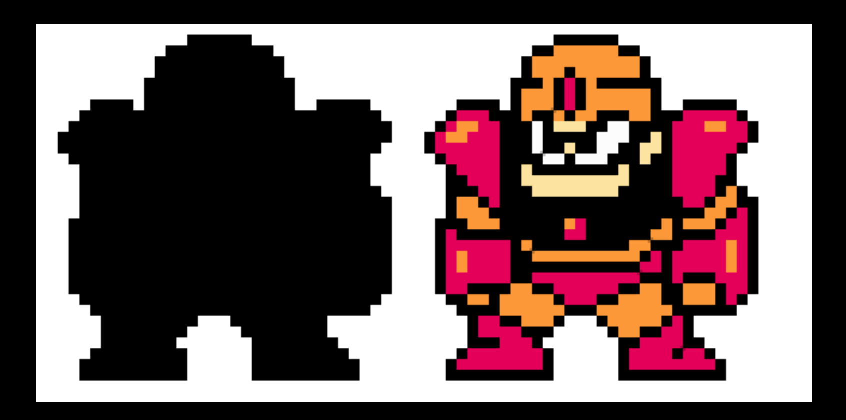


El bicho verde proviene de *EarthWorm Jim 2*



El fantasma proviene de *Super Castlevania IV*

2- LA SOMBRA





La primera sombra era Gutsman de *Megaman 1*

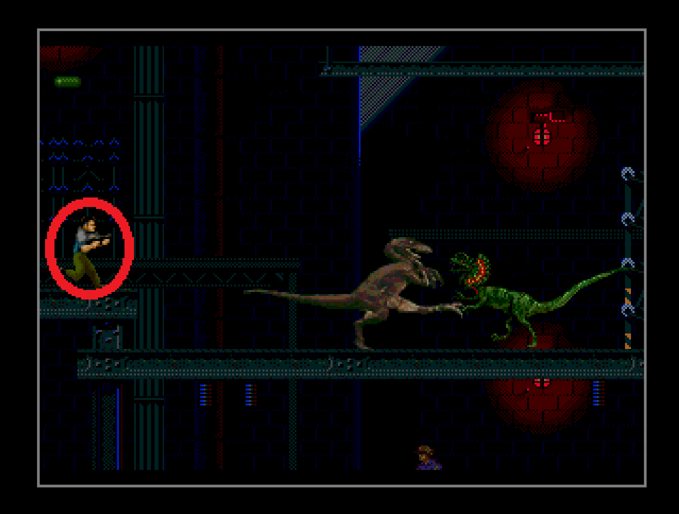
La segunda era Pitfall Harry Jr de *Pitfall: The Mayan Adventure*

3- EL ERROR



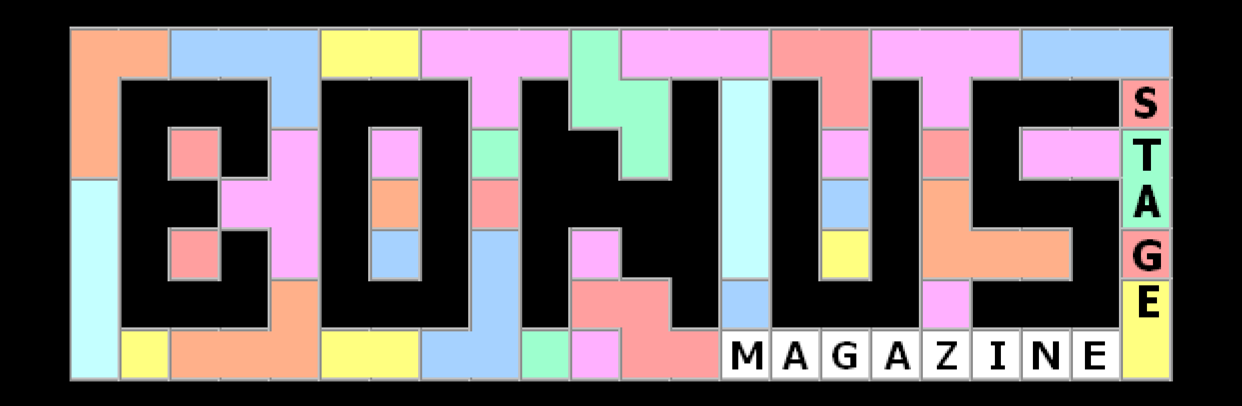


El error está en que el marcador de anillos y bolas azules, están invertidos





El error está en el personaje de la izquierda, que proviene de *Jurassic Park II* de SNES



Número 28

Junio 2018

